DASAR DESAIN II

Kontributor Naskah : Dra. Catri Sumaryati, MM

Penelaah : Dra. Hestiworo, MM
Dra. Winarti Z, MM

Disklaimer: *Buku ini merupakan buku siswa yang dipersiapkan Pemerintah dalam rangka implementasi Kurikulum 2013. Buku siswa ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, dan dipergunakan dalam tahap awal penerapan Kurikulum 2013. Buku ini merupakan "dokumen hidup" yang senantiasa diperbaiki, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.*

Kontributor Naskah : Dra. Catri Sumaryati, MM
Penelaah : Dra. Hestiworo, MM
Dra. Winarti. Z, MM
Desktop Publisher : Tim

Cetakan Ke-1, 2013
Disusun dengan huruf arial

KATA PENGANTAR

Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara utuh. Keutuhan tersebut menjadi dasar dalam perumusan kompetensi dasar tiap mata pelajaran mencakup kompetensi dasar kelompok sikap, kompetensi dasar kelompok pengetahuan, dan kompetensi dasar kelompok keterampilan. Semua mata pelajaran dirancang mengikuti rumusan tersebut.

Pembelajaran kelas X jenjang Pendidikan Menengah Kejuruan yang disajikan dalam buku ini juga tunduk pada ketentuan tersebut. Buku siswa ini diberisi materi pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dalam menyajikan pengetahuan yang dikuasai secara kongkrit dan abstrak, dan sikap sebagai makhluk yang mensyukuri anugerah alam semesta yang dikaruniakan kepadanya melalui pemanfaatan yang bertanggung jawab.

Buku ini menjabarkan usaha minimal yang harus dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharuskan. Sesuai dengan pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013, siswa diberanikan untuk mencari dari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru sangat penting untuk meningkatkan dan menyesuaikan daya serap siswa dengan ketersediaan kegiatan buku ini. Guru dapat memperkayanya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan sosial dan alam.

Buku ini sangat terbuka dan terus dilakukan perbaikan dan penyempurnaan. Untuk itu, kami mengundang para pembaca memberikan kritik, saran, dan masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan. Atas kontribusi tersebut, kami ucapkan terima kasih. Mudah-mudahan kita dapat memberikan yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi seratus tahun Indonesia Merdeka (2045).

Desember 2013
Penyusun

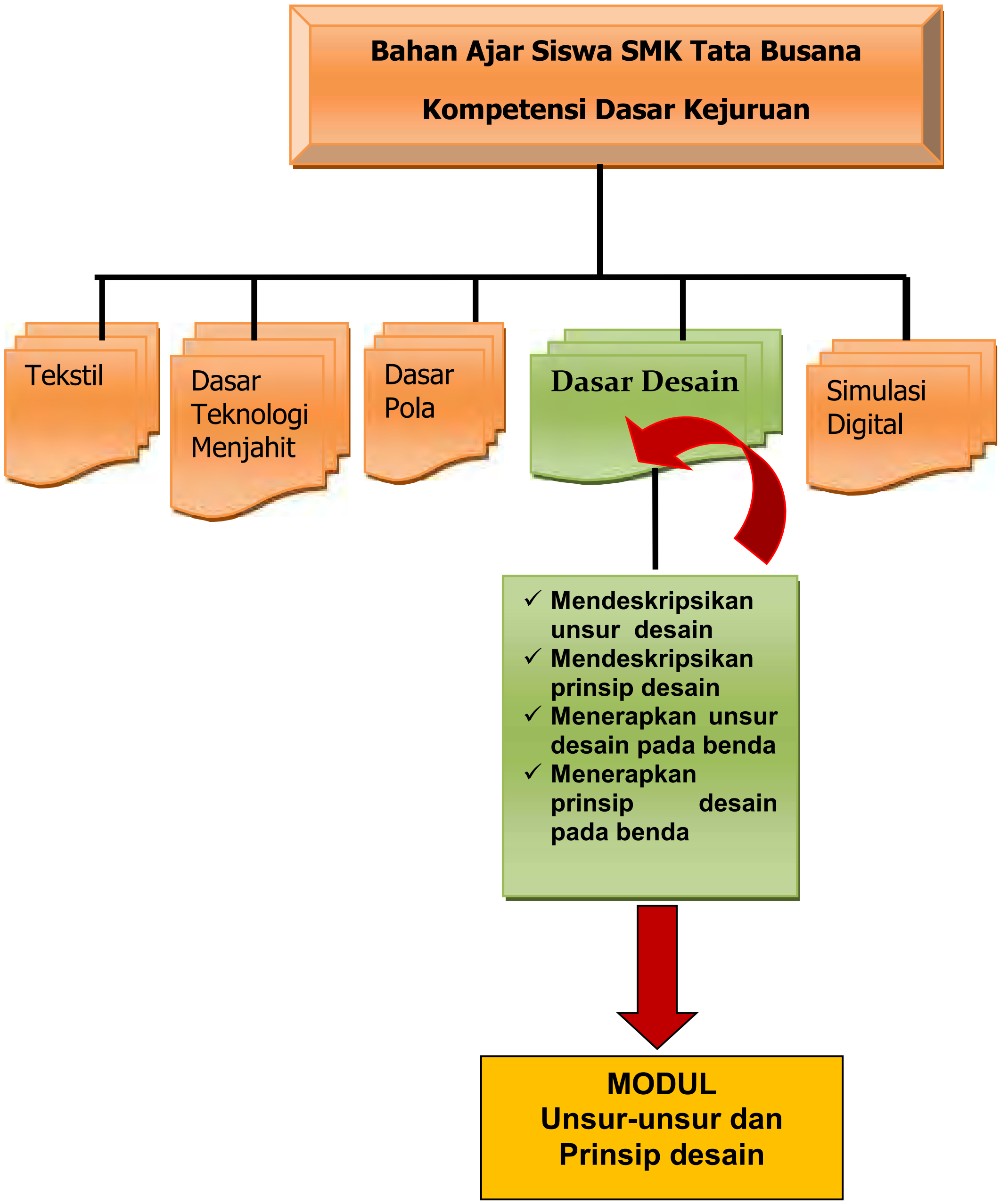
DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR GAMBAR

Halaman

PETA KEDUDUKAN BAHAN AJAR



GLOSARIUM

No	Istilah	Keterangan
1.	Analogus	percampuran dari satu warna primer dan satu warna sekunder yang letaknya bersebelahan pada lingkaran warna.
2.	Aksen	tekanan atau penekanan atas sebuah desain untuk membuatnya lebih terlihat lebih indah.
3.	Artistik	berkaitan dengan nilai keindahan seni, bentuk atau raut yang indah (beauty) pada benda atau karya seni yang dapat memberikan rasa senang dan makna kesadaran estetik pada pengamat serta penikmat keindahan.
4.	Asimetri	perpaduan unsur-unsur di bagian kiri tidak sama dengan bagian kanan.
5.	Basque	garis hias busana yang terletak tepat atau pas pinggang
6.	Bentuk geometris	bentuk yang dibuat secara beraturan
7.	Bentuk organis	bentuk-bentuk yang dikenal ada di alam semesta
8.	Berdimensi tiga	tiga matra, mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi.
9.	Cat	bahan untuk mewarnai gambar atau benda.
10.	Cat air	cat yang menggunakan media air
11.	Dekorasi	rangkaian hiasan
12.	Desain	sesuatu yang disusun berdasarkan garis, bentuk, warna, value, dan tekstur yang menghasilkan kesan secara visual melalui suatu proses.
13.	Dimensi	ukuran yang menyangkut kehadiran suatu benda
14.	Ergonomis	berkaitan dengan efisiensi keselamatan dan kenyamanan kerja
15.	Estetik	berkaitan dengan nilai keindahan berdasarkan norma-norma kemanusiaan, kehidupan sosiokultural dan menyangkut tempat serta waktu.
16.	Estetika	ilmu yang mempelajarai tentang keindahan dalam hubungannya dengan ilmu-ilmu lain seperti filsafat, sosiologi, antropologi dan sebagainya.
17.	*Empire*	garis hias busana yang terletak diatas pinggang
18.	Fokus	pusat perhatian dalam suatu susunan komposisi.
19.	*Form*	bentuk plastis suatu benda

No	Istilah	Keterangan
20.	*Fashion*	suatu keindahan yang relatif yang dapat diterima oleh sekelompok masyarakat pada saat tertentu.
21.	*Fashionable*	seperangkat busana yang sedang digemari sesuai dengan kesan yang ingin ditampilkan.
22.	*Full Lenght*	ukuran celana yang panjangnya sampai mata kaki
23.	Garis	goresan dari satu titik ke titik lain
24.	Gambar	coretan/goresan yang menghadirkan tiruan bentuk/wujud tertentu (misal: gambar kendi, gambar sawah dan gunung)
25.	Gambaran	kesan dalam pikiran yang mengacu ke suatu bentuk/wujud pengertian tertentu (gambar hadir berupa: gambaran secara khayal dalam angan pikiran)
26.	Harmoni *(unity)*	keselarasan, kesepakatan dalam perasaan, kombinasi yang menyenangkan dari susunan sesuatu yang berbeda. Berbagai unsur dan prinsip dikompromikan, bekerjasama satu dengan lainnya. Harmoni menyatukan bagian-bagian dan merupakan salah satu prinsip penyatuan yang kuat.
27.	Harmonis	selaras, kesan paduan yang luwes.
28.	*Hue*	menunjukkan macam warna dalam deretan warna sejenis
29.	Irama	pergerakan mata yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain tanpa melompat.
30.	Komposisi	Susunan yang memperhitungkan beberapa persyaratan seperti kesatupaduan, keseimbangan, irama dan sebagainya demi tercapainya nilai artistik dan estetik
31.	Keseimbangan simetris	apabila unsur-unsur di bagian kiri dan kanan sama.
32.	Keseimbangan asimetris	apabila unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain tidak sama dari garis tengahnya, melainkan diimbangi salah satu unsur lain.
33.	Kini	ukuran gaun atau rok dengan panjang sebatas lutut
34.	Kontras	memberi kesan bertentangan
35.	Kuartier	warna yang dihasilkan dari campuran warna tertier
36.	*Longdress*	ukuran gaun atau rok dengan panjang menutup kaki sampai lantai
37.	*Longtorso*	garis hias busana yang terletak dibawah ban pinggang
38.	Maxi	ukuran gaun atau rok dengan panjang sampai mata kaki
39.	Midi	Ukuran gaun atau rok yang panjang dibawah lutut (10-15 cm)
40.	Mini	ukuran gaun ataur rok yang panjangnya 10 cm diatas lutut

No	Istilah	Keterangan
41.	Nuansa	perbedaan yang tipis dalam paduan dua unsur atau lebih seperti dalam paduan warna
42.	*Optical illusion*	pengaruh permainan garis untuk menonjolkan dan menutupi kekurangan bentuk tubuh seseorang dalam mendesain pakaiannya.
43.	Pengulangan	pengulangan garis yang didapat dari penggulangan garis lipit, renda, kancing yang membentuk jalur.
44.	Pusat perhatian	menarik perhatian ke bagian-bagian yang menarik dan menyamarkan bagian yang kurang menarik.
45.	*Princes*	garis hias busana yang terletak pada tengah bahu ataupun ketiak melewati kupnat pada pinggang.
46.	Proporsi	perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda/susunan, misalnya proporsi tubuh manusia dibandingkan dengan ukuran kepala, menurut mode digambarkan tubuh manusia 9 x ukuran kepala manusia.
47.	*Ritme*	kesan mengasyikkan yang timbul dari pengamatan terhadap suatu susunan/komposisi, yang menambah dari paduan unsur-unsur yang berdampingan pada bagian satu ke bagian lain (untaian kesan gerak dalam suatu susunan/komposisi)
48.	Ruang	hakikat atau esensi ruangan (kita berada dalam ruangan, tetapi yang kita huni adalah ruang di dalamnya, dalam suatu ruangan dapat dibentuk beberapa ruang
49.	*Shape*	bentuk bangun beraturan
50.	*Silhouette*	desain struktur, sesuatu yang mutlak harus ada disebut siluet yaitu garis luar dari busana
51.	Stilasi	bentuk yang dihasilkan dengan cara mengubah bentuk asli
52.	Tekstur	sifat permukaan bahan yang dapat dirasa dan diraba
53.	Tekstur buatan	permukaan benda yang sengaja dibuat dengan rasa permukaan yang berbeda, mulai dari permukaan halus sampai kasar.
54.	Tertier	warna yang dihasilkan dari campuran warna sekunder
55.	Transparan	terawang; tembus pandang (cat air/*water colour* dengan teknik penguasan transparan)
56.	*Value*	menunjukkan berat atau ringannya warna
57.	Warna *Shade*	warna yang dihasilkan dari pencampuran suatu warna dengan warna hitam
58.	Warna *Tint*	warna yang dihasilkan dari pencampuran satu warna dengan warna putih

BAB I PENDAHULUAN



Modul Pelatihan ini disiapkan untuk digunakan peserta didik Pelatihan Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain sesuai dengan kelas, mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Peserta didik yang dimaksudkan adalah Peserta Didik di kelas X, semester 1.

Modul ini memberi panduan bagi Peserta Didik. Sesuai dengan Kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Badan Pengembangan Sumberdaya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan (BPSDMPK dan PMP) telah menetapkan jenjang atau tahapan pelatihan, sasaran pelatihan, dan struktur pelatihan Unsur Unsur dan Prinsip Prinsip Desain.

A. Deskripsi

Modul Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain merupakan modul awal sebelum mempelajari modul Dasar Desain Busana. Secara bertahap modul ini mengetengahkan menyiapkan tempat kerja (meja, alat, dan lain-lain).

Modul Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain perlu dipelajari sebagai langkah awal untuk penguasaan teknik menggambar yang nantinya diterapkan dalam menggambar busana.

Setelah mempelajari modul ini secara tuntas diharapkan peserta didik memiliki wawasan tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa yang diterapkan dalam bentuk gambar, melalui penguasaan penggunaan alat dan bahan serta teknik menggambar.

Kemampuan menggambar mutlak diperlukan dalam dunia busana untuk membuat pola, gambar kerja, gambar presentasi, gambar desain busana dan lain sebagainya.

Ruang lingkup isi modul Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain ini membahas tentang materi secara teoritis dan praktis yaitu tentang:

1. Menyiapkan tempat kerja.
2. Unsur-unsur desain.
3. Prinsip-prinsip desain.

B. Prasyarat

Sebelum mempelajari bahan ajar Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain disyaratkan mempelajari bahan ajar desain struktur dan hiasan terlebih dahulu sampai tuntas.

C. Petunjuk Penggunaan Bahan Ajar

1. Pelajari daftar isi serta peta kedudukan bahan ajar dengan cermat dan teliti. Karena dalam peta bahan ajar akan nampak kedudukan bahan ajar yang sedang kalian pelajari dengan bahan ajar yang lain.
2. Kerjakan soal-soal dalam cek kemampuan untuk mengukur sampai sejauh mana pengetahuan yang telah kalian miliki. Apabila dari soal dalam cek kemampuan telah kalian kerjakan dan 70% terjawab dengan benar, maka kalian dapat langsung menuju evaluasi untuk mengerjakan soal-soal tersebut. Tetapi apabila hasil jawaban kalian tidak mencapai 70% benar, maka kalian harus mengikuti kegiatan pembelajaran dalam bahan ajar ini.
3. Pelajarilah materi ini dengan membacanya berulang-ulang hingga kalian benar-benar paham dan mengerti.
4. Pahami setiap materi yang akan menunjang dalam penguasaan suatu pekerjaan dengan membaca secara teliti.
5. Perhatikan langkah-langkah dalam melakukan pekerjaan dengan benar untuk mempermudah dalam memahami suatu proses pekerjaan.
6. Haluskan pekerjaan kalian menggambar unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain sesuai petunjuk dan contoh gambar dengan langkah-langkah kerja yang benar.
7. Bila terdapat penugasan, kerjakan tugas tersebut dengan baik dan bilamana perlu konsultasikan hasil tersebut kepada guru pembimbing/fasilitator.
8. Catatlah kesulitan yang kalian dapatkan dalam bahan ajar ini untuk ditanyakan kepada guru pembimbing/fasilitator pada saat kegiatan tatap muka.
9. Bila memenuhi kesulitan waktu praktik atau melaksanakan kegiatan belajar hubungilah guru pembimbing/fasilitator yang mengajar mata pelajaran dasar desain.
10. Kemudian kerjakan soal-soal evaluasi sebagai sarana latihan.
11. Jawablah latihan-latihan yang ada, kemudian cocokkan hasil latihan kalian dengan kunci jawaban.
12. Ukurlah kemampuan kalian dengan mengerjakan lembar evaluasi. Bila hasilnya banyak yang salah maka kalian ulangi membaca materi ini sampai kalian dapat menjawab semua pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan benar.
13. Untuk menjawab tes formatif usahakan memberi jawaban yang singkat, jelas dan kerjakan sesuai dengan kemampuan kalian setelah mempelajari bahan ajar ini.

14. Bacalah referensi lainnya yang berhubungan dengan materi bahan ajar agar mendapat tambahan pengetahuan.
15. Waktu yang diperlukan dalam menggunakan bahan ajar adalah 54 jam, dengan rincian:
    a. Kegiatan Belajar I memerlukan waktu: 4 jam.
    b. Kegiatan Belajar II memerlukan waktu: 30 jam.
    c. Kegiatan Belajar III memerlukan waktu: 20 jam.

D. Tujuan Akhir

Setelah mempelajari modul ini diharapkan kalian dapat:

1. Menyiapkan tempat kerja.
2. Mendeskripsikan unsur-unsur desain.
3. Mendeskripsikan prinsip-prinsip desain.
4. Menerapkan unsur-unsur desain pada benda.
5. Menerapkan prinsip-prinsip desain pada benda.

E. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti:

Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar:

1. Mendeskripsikan unsur-unsur desain.
2. Mendeskripsikan prinsip-prinsip desain.
3. Menerapkan unsur-unsur desain pada benda.
4. Menerapkan prinsip-prinsip desain pada benda.

F. Cek Kemampuan Awal

No	Aspek Yang Dinilai	Belum	Sudah
1.	Apakah kalian menyiapkan tempat kerja (meja, alat, dan lain-lain)?		
2.	Apakah kalian menyebutkan alat/bahan menggambar?		
3.	Apakah kalian menggunakan alat/bahan menggambar dengan benar?		
4.	Apakah kalian menggunakan alat/bahan menggambar dengan benar?		
5.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam garis lurus, lengkung, dan variasinya dan menerapkan optical illusion?		
6.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam bidang tanpa menggunakan mistar?		
7.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam bidang tanpa menggunakan mistar?		
8.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam tekstur buatan?		
9.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang lingkaran warna dengan benar?		
10.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam nilai gelap terang (value) suatu benda?		
11.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam motif atau corak bahan pada gambar?		
12.	Apakah kalian melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda?		

No	Aspek Yang Dinilai	Belum	Sudah
13.	Apakah kalian melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi?.		
14.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip proporsi?.		
15.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip keseimbangan (balance)?.		
16.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip irama (rhythm).		
17.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam penekanan?.		
18.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang harmoni (unity)?.		
19.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang kesatuan?.		
20.	Apakah kalian melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan prinsip desain pada benda?.		
21.	Apakah kalian melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi?.		

Catatan Fasilitator:

1. …………………………………………………………………………………
2. …………………………………………………………………………………
3. …………………………………………………………………………………
4. …………………………………………………………………………………
5. …………………………………………………………………………………..............
   ....

BAB II PEMBELAJARAN

A. Deskripsi

Pada pembelajaran yang kedua ini berisi ruang lingkup dasar desain yang mencangkup materi tentang pengertian desain baik dalam arti umum maupun dalam arti khusus, apakah arti desain apabila kita mendengar perkataan desain? Selain pengertian desain tersebut di atas, ada juga jenis dan aspek desain yang terdiri dari desain struktur dan desain hiasan dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang kita temukan di lingkungan sekitar kita seperti; gambar desain suatu benda baik lenan rumah tangga misalnya taplak meja, sarung bantal dengan hiasan sulaman maupun gambar busananya. Untuk pembuatan gambar desain struktur dan desain dekorasi atau disebut juga desain hiasan diselesaikan dengan diberi warna . Unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain adalah pengetahuan yang dapat digunakan oleh seseorang untuk memecahkan masalah-masalah dalam pembuatan suatu desain. Unsur desain dapat didefinisikan sebagai bahan dasar, komponen, atau media yang digunakan dalam pembuatan suatu desain. Setiap unsur mempunyai ciri dan keunikan tersendiri. Siapapun yang akan menggunakan unsur-unsur desain harus mengenal dengan baik macamnya, kualitasnya dan memahami kekuatan tiap-tiap unsur dan keterbatasannya. Memahami tiap-tiap unsur, berarti mempertinggi pengertian tidak hanya kekuatan masing-masing unsur, tetapi hubungan satu dengan yang lain, sehingga menjadi susunan yang indah. Unsur-unsur ini harus dipadukan secara seimbang sempurna. Unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain ini dapat digunakan untuk mengadakan pengelabuan mata (*trick*). Misalnya bagaimana memilih garis dan warna pada desain yang akan dikenakan untuk orang yang berbadan gemuk, supaya si pemakainya terlihat langsing. Atau sebaliknya orang yang berbadan kurus supaya terlihat gemuk dalam penampilannya. Hal ini dapat dicapai dengan mempelajari unsur-unsur desain, karena unsur-unsur desain dapat memberi pengaruh tertentu pada suatu desain.

Desain busana adalah desain yang memiliki suatu rupa atau bentuk yang dapat dilihat, jadi tidak dapat dilukiskan dengan kata-kata. Bentuk ini dihasilkan karena hubungan unsur-unsur tertentu. Bagaimana cara atau aturan-aturan unsur-unsur itu dikombinasikan disebut prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain adalah pedoman, teknik atau ca ra, metode bagaimana menggunakan dan menyusun unsur-unsur untuk menghasilkan efek tertentu. Penerapan prinsip-prinsip desain ini tidak dapat ditanggapi secara kaku, melainkan harus secara luwes atau *fleksible*. Artinya seorang pembuat desain harus dapat menafsirkan prinsip-prinsip ini untuk memecahkan masalah-masalah sesuai dengan arah *fashion* pada waktu itu.

B. Kegiatan Belajar

Kegiatan Belajar 1 Menyiapkan Tempat Kerja

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 1, diharapkan peserta didik dapat:

1) Menyiapkan tempat kerja (meja, alat, dan lain-lain).
2) Menyebutkan alat/bahan menggambar.
3) Menggunakan alat/bahan menggambar dengan benar.
4) Menjawab dengan benar soal-soal tes formatif.

Selama pelajaran ini berlangsung, kalian diminta untuk melakanakan tugas tambahan membaca buku. Carilah buku yang berisi tentang alat dan bahan menggambar yang ada di sekitar kalian. Bacalah buku itu dan tuliskanlah hasil baca buku kalian.

b. Uraian Materi

Pada kegiatan ini kalian diajak mencermati materi tempat kerja (meja, alat, dan lain-lain), alat/bahan menggambar.

Tempat kerja disiapkan sebuah ruang khusus untuk menggambar (ruang gambar). Ruang gambar harus memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja (K3) meliputi: penerangan, ventilasi yang cukup dan perlengkapan kerja yang disesuaikan secara ergonomis dan tetap terjaga keamanan serta terawat kebersihannya. Prolog yang mencakup semua materi yang akan diterangkan misal: hasil yang baik ditentukan oleh tempat kerja untuk menggambar, alat serta bahan menggambar.

1. Tempat kerja untuk menggambar

Tempat kerja untuk menggambar (ruang gambar) harus disediakan khusus untuk menggambar, yang dijaga ketenangan, kenyamanan dan kebersihannya.

a) Penerangan

Ruangan dilengkapi dengan penerangan cahaya matahari cukup masuk dari jendela, jika cuaca mendung, hujan atau gelap, kegiatan belajar masih biasa berlangsung dengan memakai lampu yang cukup menerangi kapasiatas ruang tersebut.

b) Ventilasi

Di dalam ruangan terdapat cukup pergantian udara agar tidak pengab tetapi tidak terlalu banyak angin/terlalu kencang langsung masuk ke dalam ruangan yang bisa mengganggu waktu menggambar, terlebih waktu hujan bisa merusak gambar.

c) Perlengkapan ruang gambar

Perlengkapan ruang gambar terdiri dari:



Meja gambar

Meja gambar berfungsi sebagai alat untuk tempat menggambar. Pada bagian sisi–sisi meja terdapat penyetel naik turun atau kemiringan dasar meja yang terbuat dari skrup alumunium**.**

Meja Kutip

Meja kutip berfungsi untuk mengutip atau menjiplak gambar. Bagian–bagian meja kutip misal: alas kaca tebal 5m, lampu neon, saklar.









Gambar cara mengutip gambar desain dengan meja kutip

Papan *Display*














授業風景







Gambar 2.1 Meja gambar dan macam-macam papan *display*

Papan *display/soft board* berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan gambar busana dan benda–benda lain seperti pada gambar 1.3. Papan display menurut penempatannya bisa di dinding, berkaki. Pada bagian belakang papan display untuk wadah menempelkan *soft board*, kain flanel, *steroy foam*, dan lain-lain.

1) Tata tertib penggunaan ruang gambar.
2) Kran air (*washtafel*) untuk cuci tangan dan mengambil air untuk cat air.
3) Alat–alat kebersihan dan tempat sampah.

Perlengkapan yang digunakan untuk menggambar seperti meja gambar yang bisa diatur sudut kemiringannya sebaiknya memperhatikan ketinggian dan kesesuaian duduk pemakainya, dipasangkan dengan kursi yang sesuai atau memperhatikan unsur *ergonomis*.

Penataan peralatan di atas harus memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja.

1) Rangkaian sambungan listrik harus aman, tidak ada kabel yang terbuka.
2) Sebelum meninggalkan ruang harus mematikan peralatan yang menggunakan listrik dan melepas stop kontak.
3) Sebelum dan setelah menggunakan ruangan hendaknya tetap dijaga kebersihannya.
4) Setelah menggunakan ruangan dipastikan keamanannya dan ditinggal dalam keadaan terkunci.

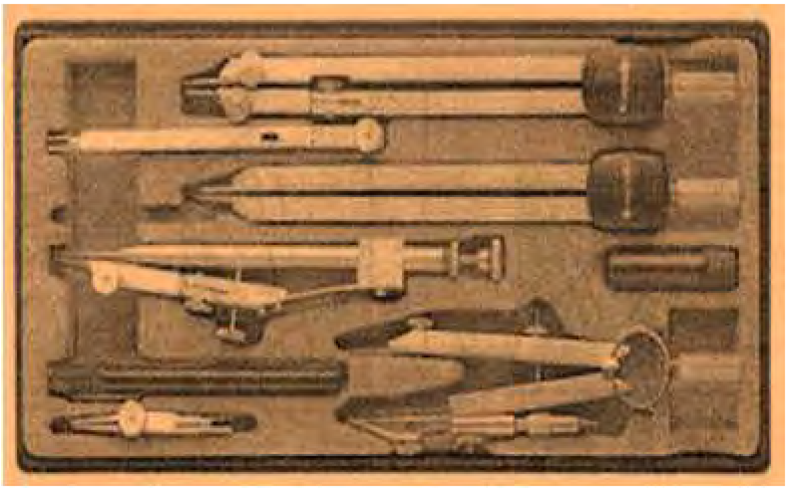
a. Alat/bahan gambar secara umum yaitu:

(1) pensil 2B;
(2) spidol/marker;
(3) pensil mekanis;
(4) rapido;
(5) pensil warna;
(6) cat air;
(7) drawing pen;
(8) cat plakat/cat poster;
(9) penghapus;
(10) rautan pensil;
(11) kertas gambar misal ukuran: A4 = 21 x 29,7 cm , A3 = 29,7 x 42 cm, HVS = 21,59 x 33,5 cm.

















Gambar 2.2 Macam-macam alat/bahan gambar

b. Alat/bahan gambar untuk penyelesaian teknik kering:

(1) pensil 2 B – 6 B
(2) rapido
(3) drawing pen
(4) spidol/marker
(5) pensil mekanis
(6) pensil warna
(7) *eye shadow.*

c. Alat/bahan gambar untuk penyelesaian teknik basah:

(1) kuas no: 0, 00, 000
(2) kuas no: 1–6
(3) kuas cina
(4) cat air
(5) cat plakat
(6) aquarel
(7) pensil *water colour* (luna)
(8) tinta.

Kegunaan Alat Gambar

Pensil

Menurut kegunaannya, pensil dapat kita kenali dengan adanya tanda-tanda berikut:

(1) Pensil yang bertanda huruf H (Hard), yang berarti keras, misalnya: 2H, 3H, 4H dan seterusnya. Semakin besar angka di depan H, berarti semakin keras. Pensil H digunakan untuk menggambar teknik.

(2) Pensil yang bertanda huruf B (Black), yang berarti hitam lunak misalnya: 2B, 3B, 4B dan seterusnya, semakin besar angka di depan B berarti semakin besar angka di depan B berarti semakin hitam dan lunak.

(3) Pensil yang bertanda huruf HB (Hard-Black) yang berarti tidak terlalu keras dan tidak terlalu lunak (sedang). Pensil ini banyak dipakai untuk menulis. Pensil arang atau konte. Untuk melukis, keras-lunaknya juga ditandai dengan angka.

Kuas gambar *water colour*.

Untuk cat air dan cat plakat. Kuas no: 0, 00, 000. Semakin banyak angka 0 berarti menghasilkan goresan garis yang kecil. Kegunaannya: untuk mengarsir dan membuat titik-titik.

Kuas no: 1-2 untuk memelas bidang-bidang yang kecil sampai sedang. Kuas no: 3-6 untuk memulas bidang-bidang yang lebar. Kuas Cina: Untuk mendasari bidang gambar agar hasilnya rata (tidak membentuk garis batas).

Cara memelihara kuas:

Kuas yang habis dipakai jangan dibiarkan kering dengan cat pada bulu kuas atau dibiarkan terendam lama dalam air. Hal ini dapat merusak bulu kuas. Jika kuas dipakai lagi hasilnya tidak maksimal. Seharusnya kuas yang telah dipakai harus dipelihara untuk disimpan dan siap dipakai lagi. Cara pemeliharaannya: Cuci bulu kuas dengan air bersih hingga tidak tersisa cat. Keringkan bulu kuas dengan kain atau tisu, lalu disimpan dalam gelas/kaleng dengan posisi bulu kuas berasda diatas.

c. Rangkuman

Tempat kerja untuk menggambar disediakan ruang khusus yaitu ruang gambar. Ruang gambar harus memperhatikan standar Kesehatan dan Keselamatan Kerja. Penerangan tempat kerja untuk diperlukan, karena cuaca gelap dapat menganggu pekerjaan. Ventilasi harus cukup agar pergantian udara cukup dan tidak pengap. Perlengkapan di ruang gambar meliputi: meja gambar, washtafel, alat kebersihan dan lain-lain. Perlengkapan lain seperti tempat duduk harus memperhatikan ergonomis. Alat/bahan harus dipersiapkan sebelum dipakai dan dipelihara setelah pemakaian. Perhatikan sikap tangan waktu menggunakan alat menggambar.

d. Tugas

1. Buatlah arsiran horizontal di dalam bidang segi empat berukuran 10 x 10 cm dengan menggunakan pensil mekanik.
2. Buatlah arsiran vertikal di dalam bidang segi empat berukuran 10 x 10 cm dengan menggunakan pensil 2B.
3. Buatlah arsiran diagonal di dalam bidang segi empat berukuran 10 x 10 cm dengan menggunakan pensil warna.

e. Tes Formatif

1. Mengapa tempat kerja untuk menggambar harus disediakan ruang gambar khusus?
2. Jelaskan penerangan yang baik untuk ruang gambar!
3. Mengapa ruang gambar perlu ventilasi yang tidak berlebihan?
4. Sebutkan perlengkapan yang harus ada di ruang gambar!
5. Jelaskan fungsi meja kutip!
6. Jelaskan kegunaan pensil dengan tanda B, misalnya pensil 2B!
7. Mengapa kuas disediakan berbagai jenis berdasar nomor kecil dan besar?
8. Sebutkan penomoran kuas yang berfungsi sebagai pembuat garis atau arsir, menguas bidang kecil dan menguas bidang lebar!.

f. Kunci Jawaban Tes Formatif

1. Tempat kerja ruang gambar disediakan khusus agar terjamin ketenangan, kenyamanan dan kebersihan.
2. Penerangan yang baik untuk ruang gambar adalah sinar matahari yang cukup masuk dari jendela, di samping itu harus tersedia lampu penerangan bila cuaca gelap.
3. Jika ventilasi berlebihan dapat mengganggu konsentrasi kerja, karena kertas gambar terhempas angin kencang atau hamparan air hujan.
4. Perlengkapan yang harus ada di dalam ruang gambar adalah : meja gambar, meja kutup, papan display, washtafel dan alat kebersihan.
5. Meja kutip berfungsi untuk mengutip atau menjiplak gambar hiasan dan berbagai gambar busana.
6. Pensil 2B sifatnya lunak sangat cocok untuk membuat sketsa/menggambar.
7. Kuas disediakan berbagai jenis dari nomor kecil ke nomor besar karena menghasilkan sapuan berdasar besar penampang bulu kuas.
8. Kuas untuk membuat garis atau arsir bernomor: 0, 00 dan 000, kuas untuk bidang kecil bernomor 1–2, kuas untuk bidang besar bernomor 3–6.

g. Lembar Kerja Peserta Didik

1. Alat
    - Meja gambar.
    - Alat tulis dan gambar.
2. Bahan
    - Kertas HVS/gambar.
3. Keselamatan Kerja
    - Bersihkan meja gambar sebelum memulai pekerjaan.
    - Hati-hati dalam mengerjakan, tidak boleh ceroboh.
    - Bersihkan kembali meja gambar atau tempat kerja setelah selesai bekerja.
4. Langkah Kerja
    - Membuat arsir tampa menggunakan penggaris.
    - Menyiapkan alat/bahan.
    - Membuat garis tepi arsiran berupa bidang segiempat berukuran 5 x 5 cm, sebanyak 3 petak ke kanan dan 4 banjar ke bawah.
    - Mengarsir dengan tiga macam alat yaitu: pensil mekanis arah horisontal, pensil 2B arah vertikal dan pensil warna arah diagonal.
    - Merapikan hasil gambar.
    - Merapikan kembali alat/bahan yang digunakan.

Kegiatan Belajar 2 Unsur-unsur Desain

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 2, diharapkan peserta didik dapat:

1. Membuat eksperimen tentang macam-macam garis lurus, lengkung, dan variasinya dan menerapkan optical illusion.
2. Membuat eksperimen tentang macam-macam bidang tanpa menggunakan mistar.
3. Membuat eksperimen tentang macam-macam bentuk benda dan siluet pakaian.
4. Membuat eksperimen tentang macam-macam tekstur buatan.
5. Membuat eksperimen tentang lingkaran warna dengan benar.
6. Membuat eksperimen tentang macam-macam nilai gelap terang (value) suatu benda.
7. Membuat eksperimen tentang macam-macam motif atau corak bahan pada gambar.
8. Melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda.
9. Melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi.

Pada kegiatan ini kalian diajak mengamati, mencari informasi tentang unsur-unsur desain, menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan unsur desain, Membuat eksperimen tentang macam-macam garis lurus, lengkung, dan variasinya dan menerapkan optical illusion, membuat eksperimen tentang macam-macam bidang tanpa menggunakan mistar, membuat eksperimen tentang macam-macam bentuk benda dan siluet pakaian, membuat eksperimen tentang macam-macam tekstur buatan, membuat eksperimen tentang lingkaran warna dengan benar, membuat eksperimen tentang macam-macam nilai gelap terang (value) suatu benda, membuat eksperimen tentang macam-macam motif atau corak bahan pada gambar, melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda, serta melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi.

b. Uraian Materi

Unsur-unsur desain.
Yang dimaksud dengan unsur-unsur desain ialah bagian-bagian yang sangat menentukan terwujudnya suatu bantuk karya seni rupa. Dari pemahaman kerangka pengertian unsur-unsur inilah maka seseorang akan mampu membuat karya seni rupa menjadi lebih sempurna. Unsur-unsur seni rupa yang dimaksud adalah: garis, bidang, bentuk, tekstur, warna, gelap-terang dan arah.

.

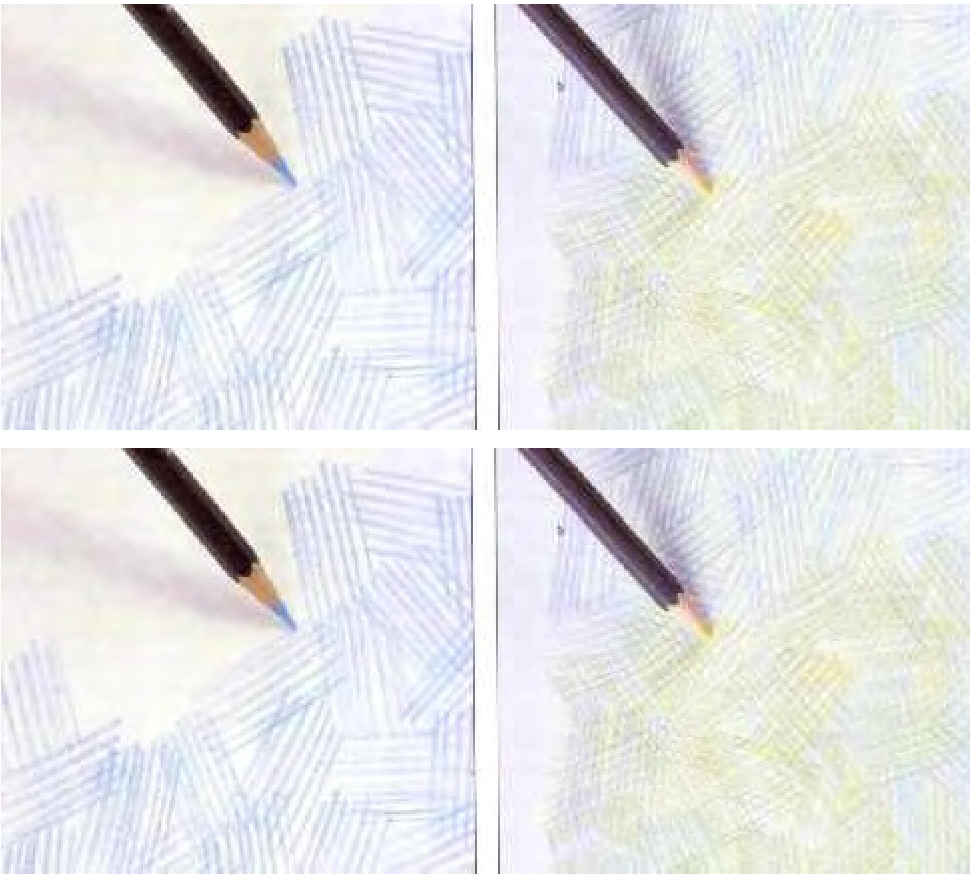
1. Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain.

Garis ialah hasil goresan dari alat pemberi tanda pada suatu media, misalnya pensil sebagai pemberi tanda pada media kertas.

Garis dibagi menjadi 3:
Garis lurus
Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

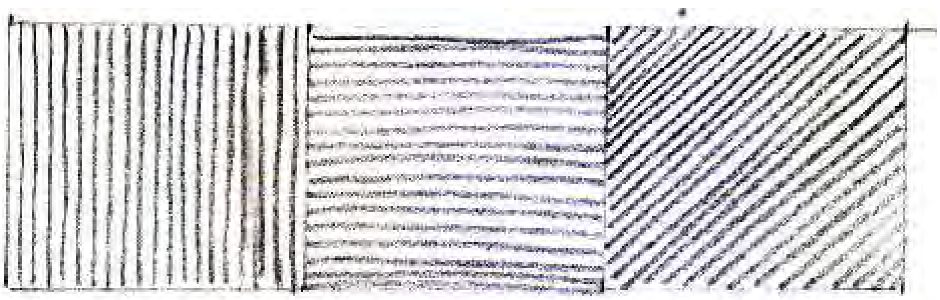




Gambar 2.3 Macam-macam goresan pensil

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti:

a. Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
b. Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
c. Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

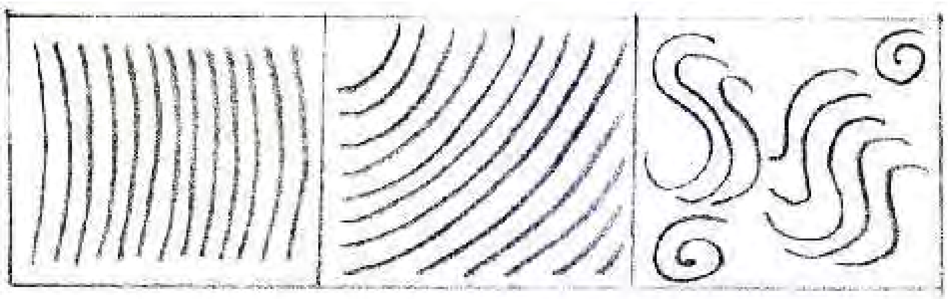


Gambar 2.4 Garis vertikal, horisontal dan diagonal

Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi:

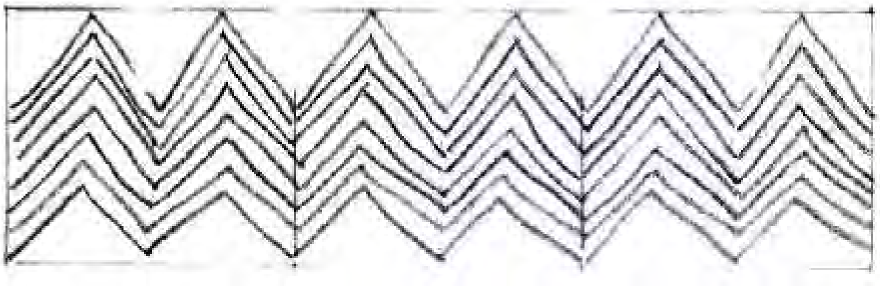
a. Membatasi bentuk struktur atau siluet.
b. Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
c. Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire, dan lain-lain.



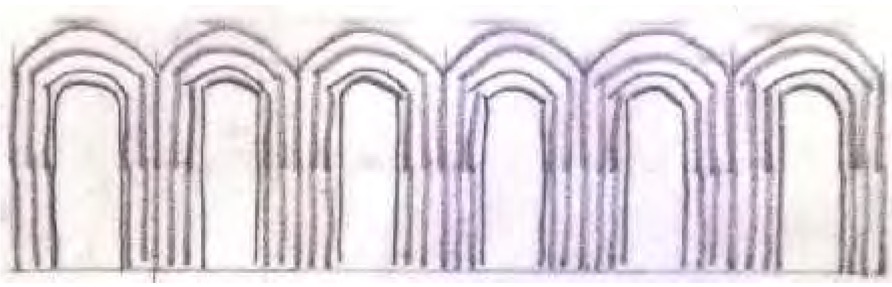
Gambar 2.5 Garis sedikit lengkung, lengkung dan sangat lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, lembut, indah, feminin juga memberi kesan alamiah.

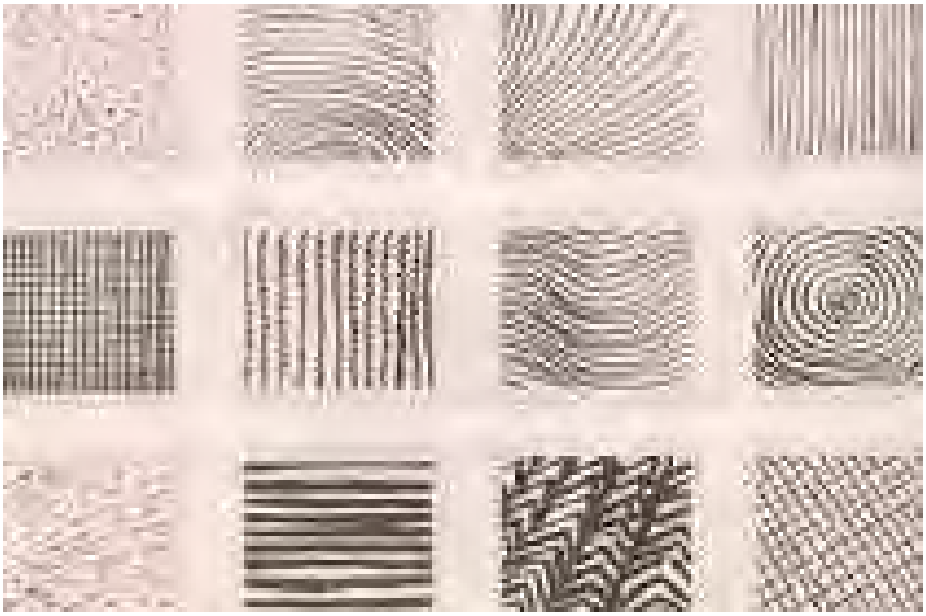
Variasi garis merupakan upaya penggabungan garis. Penggabungan garis lurus dengan garis lurus tetapi arahnya berbeda.



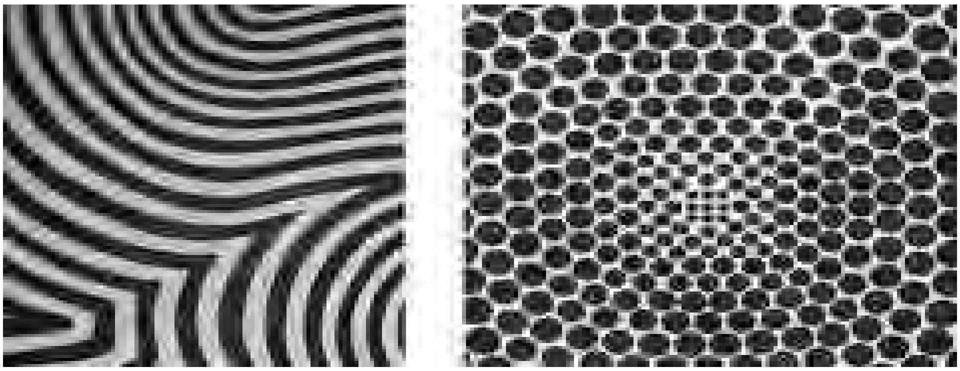
Gambar 2.6 Penggabungan garis lurus dengan garis lurus



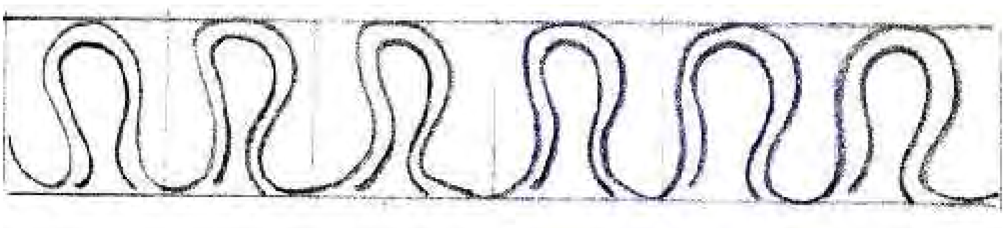
Gambar 2.7 Penggabungan garis lurus dengan garis lengkung



Gambar 2.8 Macam-macam garis



Gambar 2.9 Penggabungan garis lengkung dengan garis lengkung

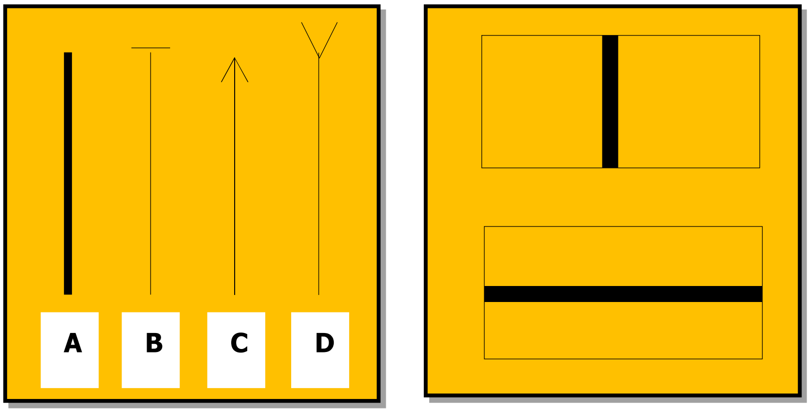


Gambar 2.10 Penggabungan garis lengkung dengan garis lengkung

Optical Illusion

Karena garis merupakan unsur dalam merancang, maka akan kita pelajari pengaruh permainan garis, untuk menonjolkan maupun menutupi (kelebihan atau kekurangan) bentuk tubuh seseorang yang disebut Optical Illusion.

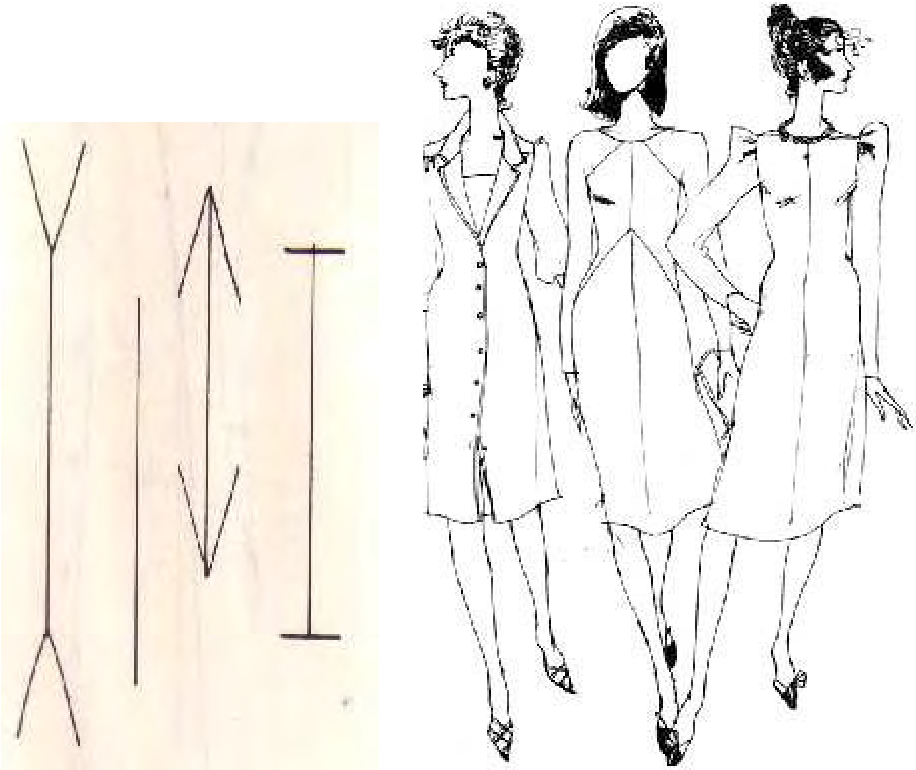
Perhatikan keempat garis di bawah ini.
Mana yang kelihatan lebih panjang, garis A atau B, atau C, atau D?



Gambar 2.11 Pengelabuan garis lurus

Garis membimbing mata kearah tertentu. Garis yang dominan akan menangkap pandangan yang pertama. Pada garis D, mata diarahkan ke atas sehingga garis inilah yang paling kelihatan panjang.

Garis-garis yang dipakai dengan trampil akan menciptakan berbagai *optical illusion*. Kita dapat bermain sulap dengan garis, "menipu" mata kita Dari kedua bidang yang tergambar ini, mana yang kelihatan lebih sempit dan tinggi, mana yang kelihatan "gemuk"? Kotak yang di sebelah atas kelihatan lebih tinggi dan sempit dari yang bawah. Garis tebal di kotak atas memberi kesan tinggi dan memotong lebarnya dengan membuat mata bergerak ke atas dan ke bawah pada poros tengahnya. Garis yang berada di kotak bawah membuat mata bergerak ke arah horisontal sepanjang lebar kotak, memberi ilusi lebih besar dan kurang tinggi. Demikianlah optical illusion kita dipakai dalam merancang busana bagi orang yang ingin nampak lebih tinggi langsing atau lebih pendek berisi. Dalam busana, garis sering dikombinasikan ke dalam desain untuk "membentuk" sebuah panah, huruf T, I atau Y. Bentuk-bentuk ini akan menimbulkan *Optical Illusion* tertentu.



A B C

Gambar 2.12 *Optical Illusion* pada desain busana

Gambar A:	garis vertikal tak ada satupun yang merintangi, sangat memberi efek meninggikan.
Gambar B:	garis vertikal dirintangi oleh garis diagonal, garis vertikal kelihatan lebih pendek.
Gambar C:	garis ke atas, penglihatan kitapun menuju ke atas. Efeknya ialah meninggikan pula.

Garis yang membentuk panah cenderung membuat pandangan mengarah ke bawah. Garis yang membentuk T juga menghentikan gerakan naik dari mata. Tinggi (tubuh) sekali lagi akan terpotong, tetapi lebar akan ditambahkan di bagian atas. Muncul ilusi bahwa bahu lebih besar.

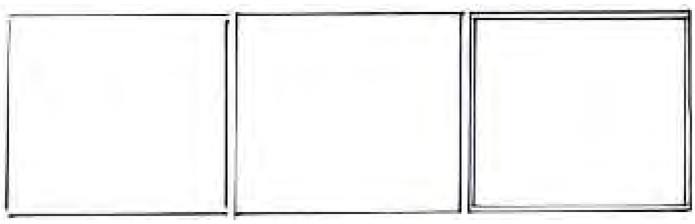


Gambar 2.13 *Optical Illusion* pada desain busana

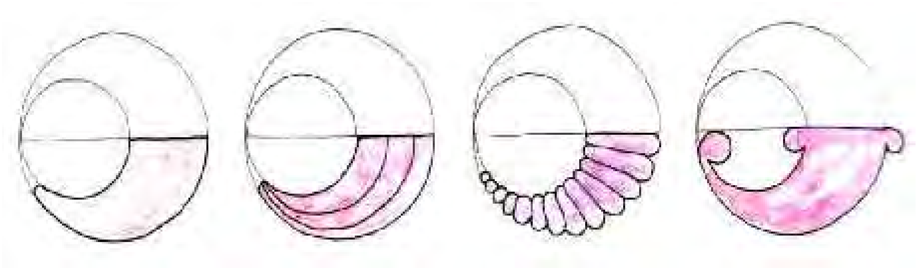
Desain yang mana yang membuat si pemakai terkesan tinggi?

2. Bidang

Bidang terjadi karena rangkaian garis-garis, dapat pula dikatakan garis merupakan awal terjadinya bidang, perhatikan gambar berikut:



Gambar Bidang datar terjadi karena rangkaian garis-garis lurus



Gambar Bidang lengkung terjadi karena rangkaian garis-garis lengkung
Bidang merupakan bentuk datar dalam dua dimensi karena memiliki ukuran panjang dan lebar, sedangkan ketebalannya diabaikan.
Gambar 2.14 Macam-macam contoh unsur bidang

3. Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau form. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar), sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi.

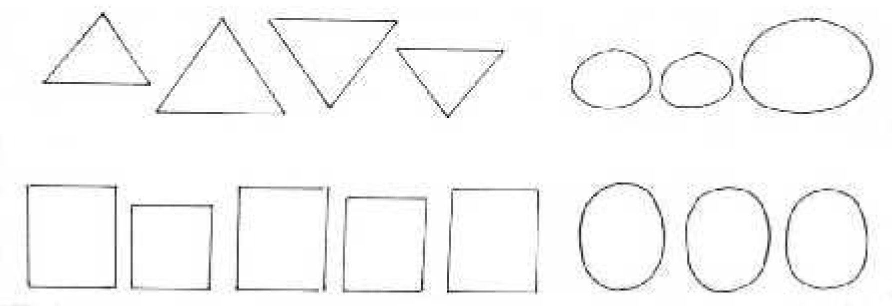
Berdasarkan jenisnya, bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentukbentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran, dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apa pun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

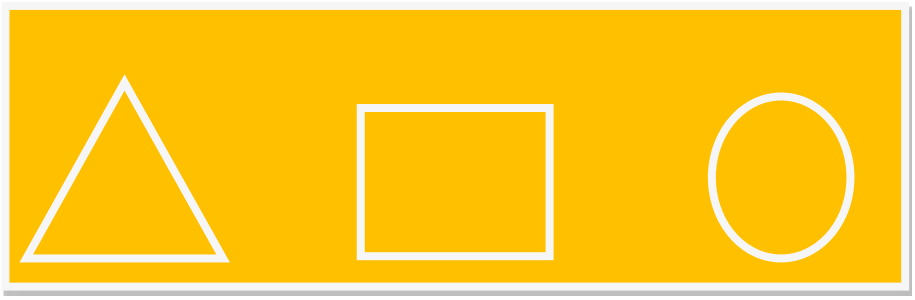
Ada 2 macam bentuk yaitu:

- Bentuk (*shape)* dapat diartikan sebagai sesuatu yang memiliki bidang datar atau dua dimensi seperti motif hiasan, lembaran pola, gambar desain busana dan lain-lain.
- Bentuk (*form)* diartikan sebagai sesuatu yang memiliki bentuk tiga dimensi benda yang mempunyai volume atau ruang.

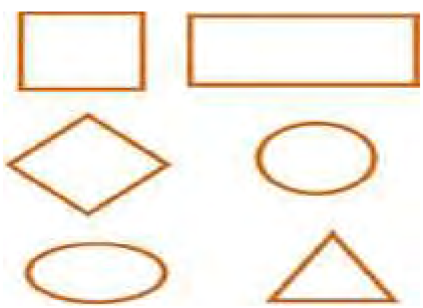
Kedua bentuk tersebut di atas memiliki satu kesatuan.

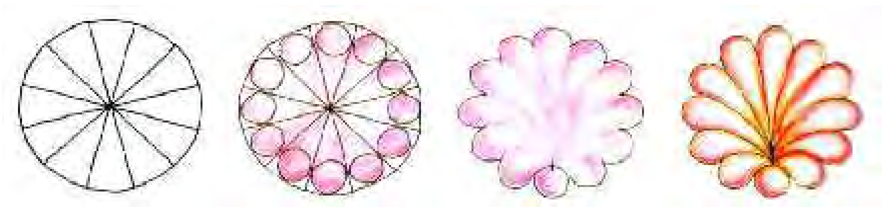
Contoh bentuk dari bidang 2 dimensi.





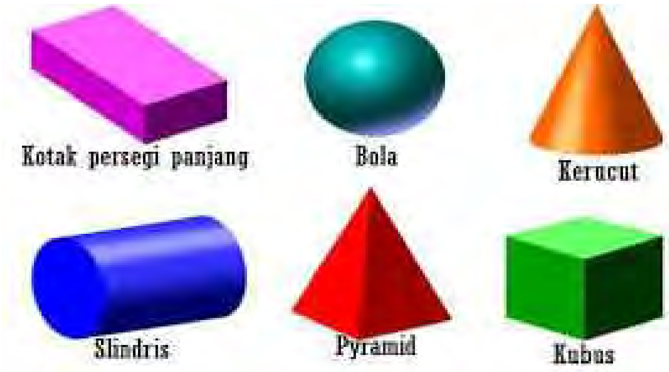
Segi tiga segi empat lingkaran





Gambar Bidang dua dimensi

Gambar Bidang tiga dimensi

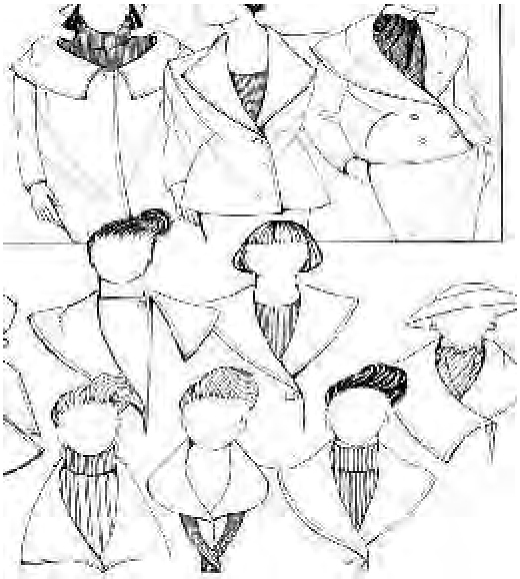


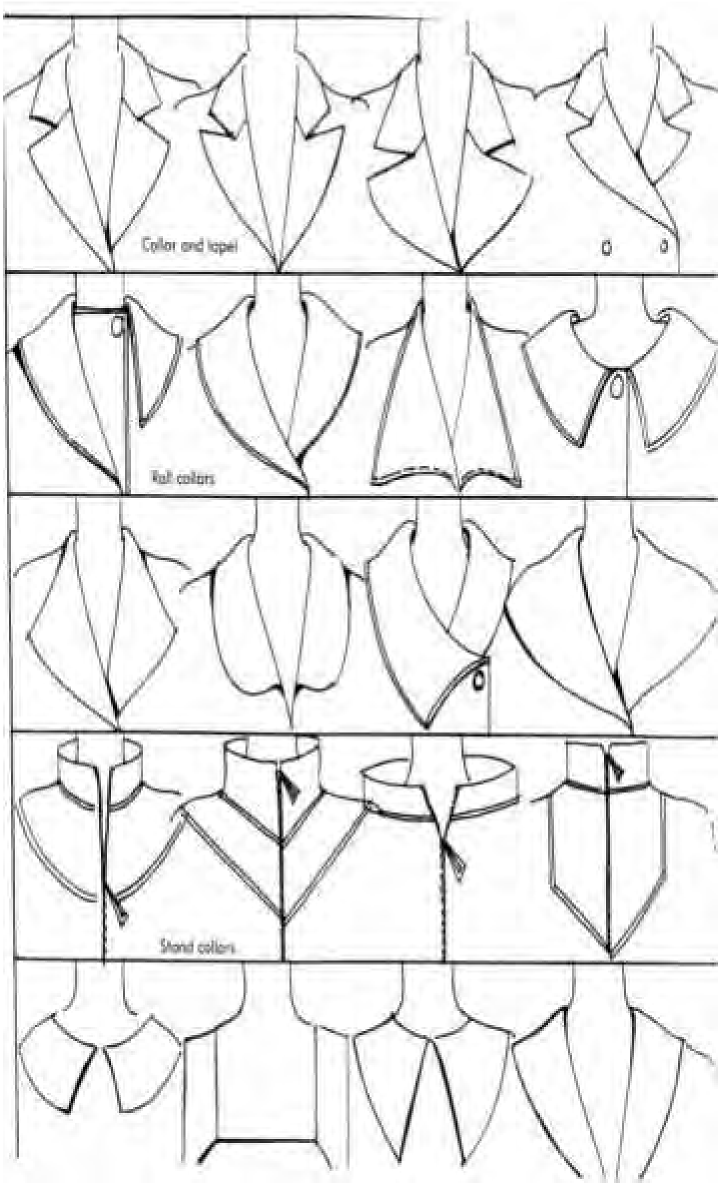
Gambar 2.15 Macam-macam contoh unsur bentuk

Pada kenyataannya bentuk dari benda buatan banyak menggunakan bentuk-bentuk yang beraturan atau bentuk-bentuk geometris seperti halnya pada gambar. Bentuk-bentuk benda alam lebih bervariasi ada yang beraturan ada yang tidak beraturan.

Penerapan unsur bentuk dalam desain:
Unsur bentuk dapat diterapkan pada suatu benda misalnya pada busana seperti: bentuk siluet, bentuk garis leher, garis hias pada busana, bentuk kerah, bentuk lengan dan lain-lain.

Di bawah ini salah satu contoh penerapan unsur bentuk pada bagian-bagian busana.



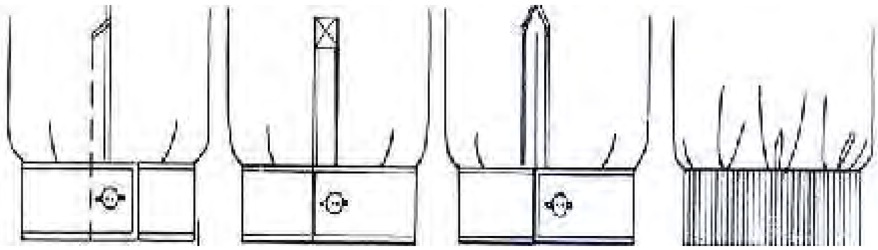

Collar and lapel
Roll collars
Stand collars

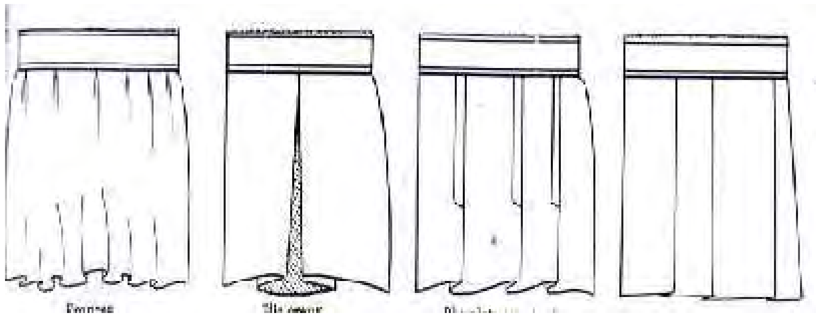


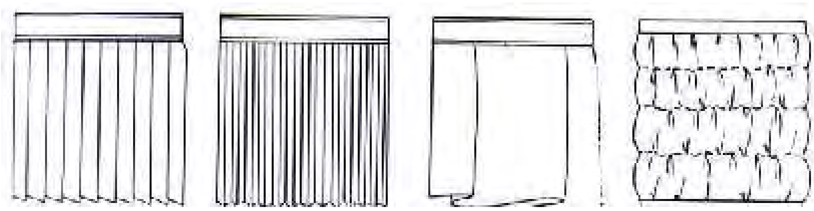
Saku

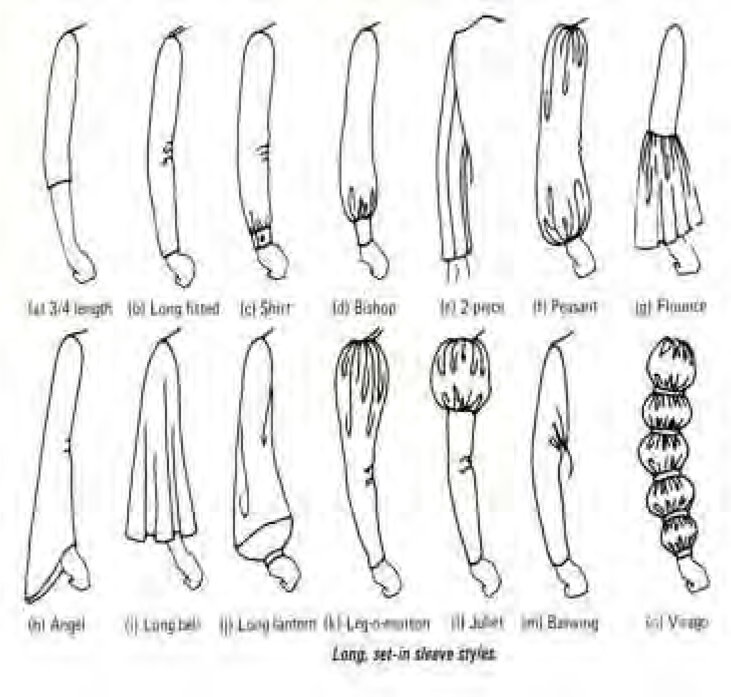


Manset









Gambar 2.16 Macam-macam contoh unsur bentuk pada bagian-bagian busana

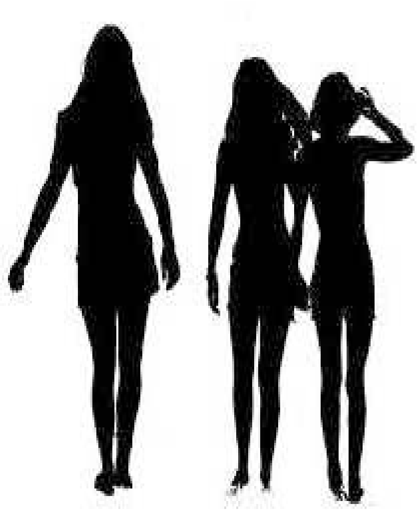
Siluet

Garis merupakan unsur yang pertama yang sangat penting dalam desain karena dengan garis kita dapat menghasilkan sebuah rancangan busana yang menarik selain unsur-unsur desain lainnya.

Garis busana yang perlu diperhatikan yaitu berupa siluet pakaian atau garis luar pakaian dan garis bagian-bagian busana seperti kerah, lengan, garis hias (garis princes, garis empire, dsb) dan lain-lain.

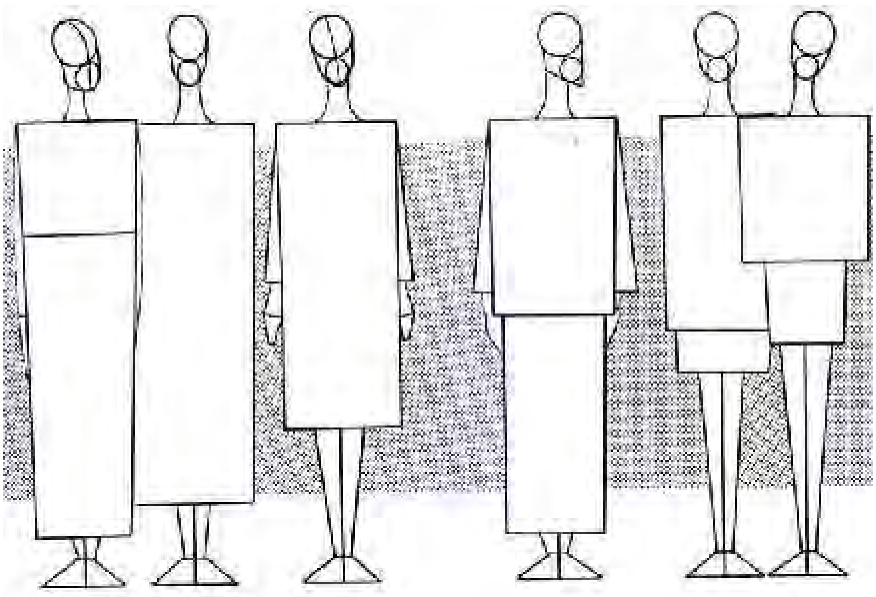
Siluet pakaian dibuat hendaklah disesuaikan dengan bentuk tubuh sipemakai dan sesuai dengan trend mode saat itu. Seperti untuk orang yang bertubuh kurus hendaknya jangan menggunakan siluet I karena memberi kesan lebih kurus, begitu juga sebaliknya orang yang bertubuh gemuk hendaklah menghindari pakaian dengan siluet S karena gelombang-gelombang pada pakaian memberi kesan tambah menggemukkan. Begitu juga dengan warna dan tekstur serta unsur-unsur lainnya. Warna dan tekstur ini perlu disesuaikan dengan banyak faktor seperti warna kulit, kesempatan pemakaian, bentuk tubuh dan lain-lain. Jadi setiap sifat atau watak dari masing-masing unsur dapat dimanfaatkan untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan yang dimiliki si pemakai.



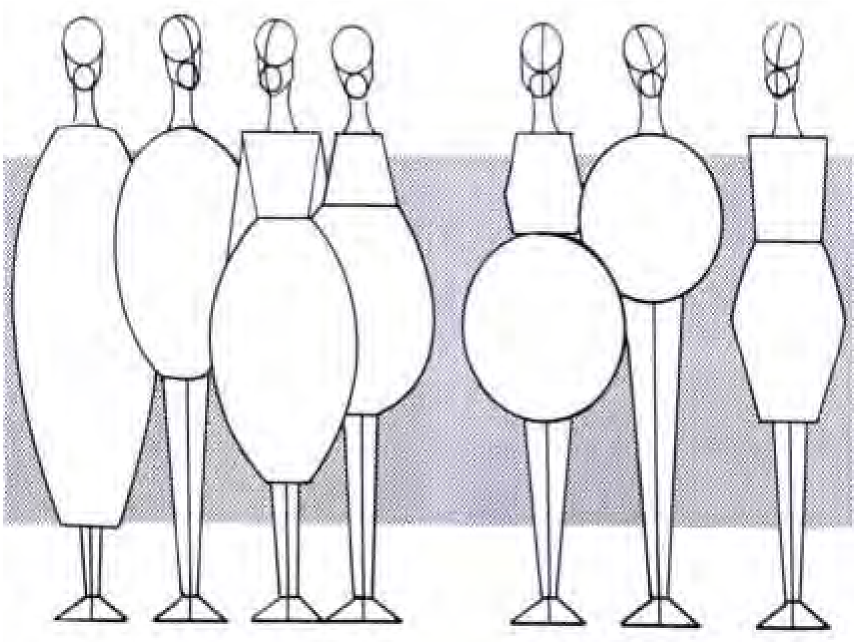




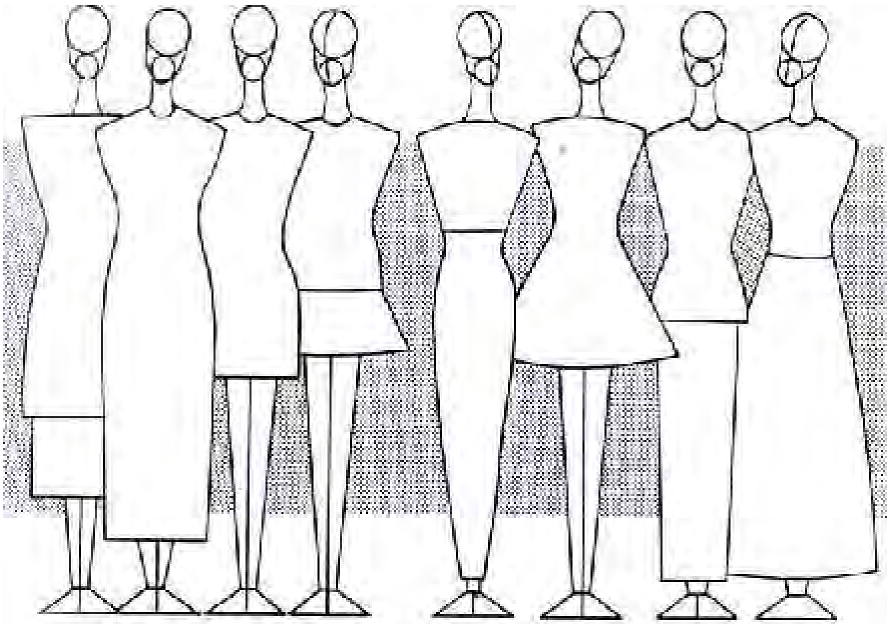




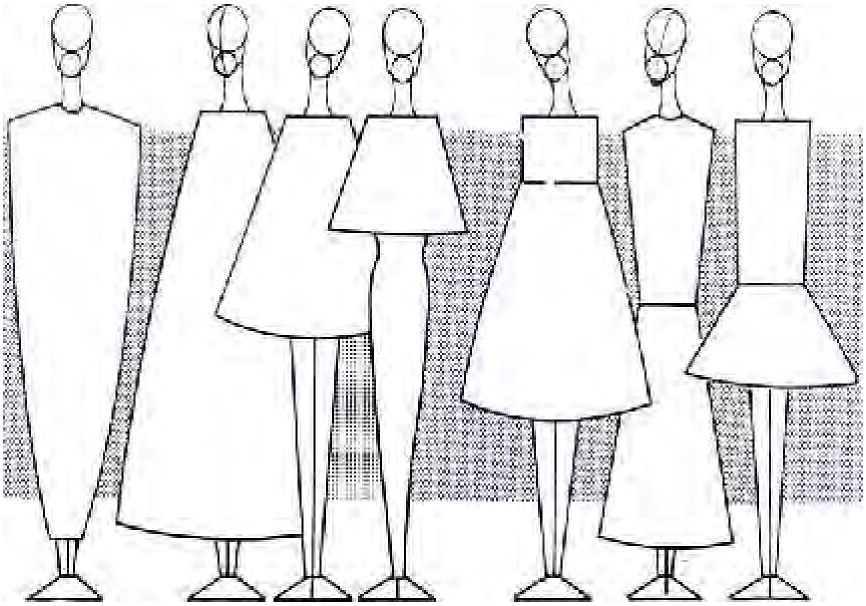
Lurus



Lingkaran



Ketat

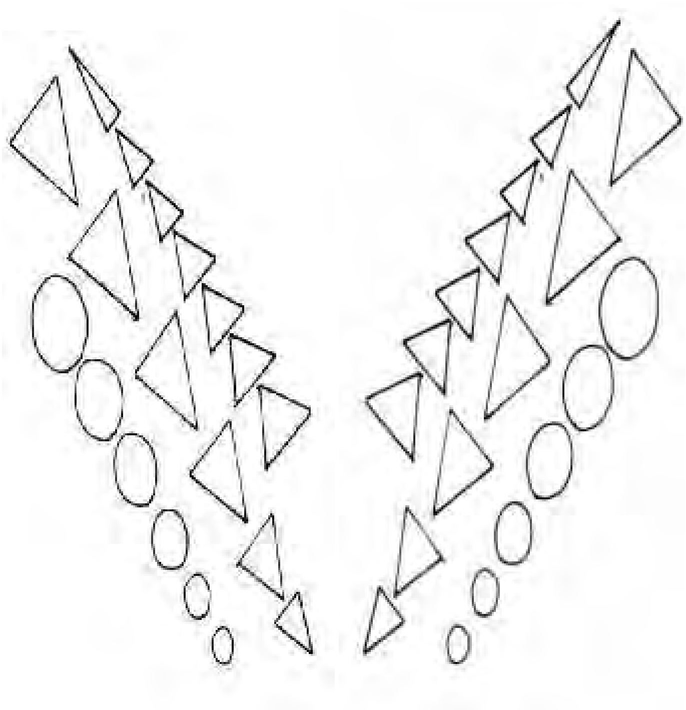


Siluet A

Gambar 2.17 Macam-macam contoh unsur siluet pada manusia dan desain busana

4. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang, maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesories yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang. Ukuran (*size*) merupakan salah satu unsur yang perlu diperhitungkan dalam suatu desain. Setiap benda mempunyai ukuran, dan masing-masing ukuran tersebut berbeda-beda tergantung pada tujuannya, dan besar kecilnya suatu benda erat hubungannya dengan ruang yang akan menempatinya. Ukuran dari unsur-unsur yang digunakan pada suatu benda hendaknya diatur sedemikian rupa agar memperlihatkan keseimbangan. Ukuran yang dikenal umumnya ada 3 macam (1) besar, (2) sedang, dan (3) kecil.



Gambar 2.18 Berbagai unsur ukuran

Garis dan bentuk dalam desain busana seringkali berbeda ukurannya. Ukuran ini harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil desaian yang dibuat. Ukuran unsur-unsur harus diatur dengan baik untuk mendapatkan keseimbangan, misalnya untuk orang yang pendek kecil hendaknya menggunakan kancing, yang gemuk memilih motif yang agak besar bila ukuran motif kecil maka tidak terlihat seimbang.

Ada beberapa macam ukuran standar yang umum kita kenal yaitu:

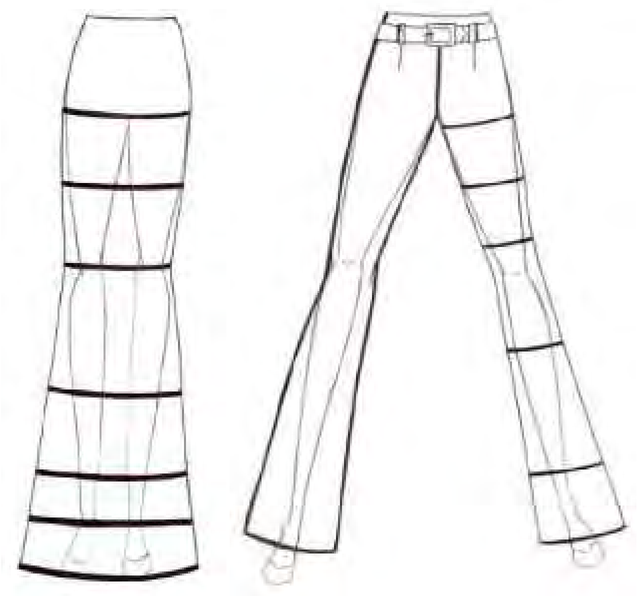
- Besar
- Kecil
- Panjang
- Pendek

Penerapan unsur ukuran pada desain busana
Pada desain busana ukuran dapat digunakan sebagai ukuran panjang atau pendek busana misalnya ukuran panjang/pendek dari blus, rok, gaun, celana, lengan, kerah dan bagian-bagian busana lainnya:

Macam-macam ukuran panjang:

- *Micro*: yaitu rok yang hanya cukup menutupi panggul
- *Mini*: yaitu rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- *Knee*: yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
- *Midi*: yaitu rok yang panjangnya sampai pertengahan betis
- *Maksi*: yaitu rok yang panjangnya sampai di atas mata kaki.

- *Ankle*: yaitu rok yang panjangnya sampai mata kaki
- *Floor*: yaitu rok yang panjangnya sampai menyentuh lantai



Gambar 2. 19 Contoh ukuran pada gaun panjang dan celana panjang

Berdasarkan ukuran panjangnya, ada 6 macam ukuran celana yaitu:

- *Short*, yaitu celana panjang yang panjangnya cukup menutupi panggul.
- Jamaica, yaitu celana yang panjangnya pertengahan paha.
- Bermuda, yaitu celana yang panjangnya sampai di atas lutut.
- Pedal, yaitu celana yang panjangnya sampai di bawah lutut.
- Capri, yaitu celana yang panjangnya sampai di atas mata kaki.
- *Full Lenght*, yaitu celana yang panjangnya sampai mata kaki.

5. Tekstur

Tekstur adalah bentuk permukaan yang diciptakan oleh garis, pola berulang, efek dan objek dengan tujuan menyerupai untuk mempengaruhi visual ataupun sebagai wujud permukaan sentuh. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak pemukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam, tembus terang, kaku, lemas, dan lain sebagainya. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin. Pengetian tekstur tidak saja terbatas pada sifat permukaan benda atau bahan, tetapi juga menyangkut kesan terhadap perasaan yang timbul ketika melihat permukaan bahan. Tekstur dapat mempengaruhi penampilan suatu benda, baik secara visual (berdasarkan penglihatan) maupun secara sensasional (berdasarkan kesan terhadap perasaan).

Tekstur dibedakan menjadi dua, yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah nilai raba dari suatu permukaan bisa halus, kasar, licin, lembut, tajam, dan lain sebagainya. Jadi tekstur nyata merupakan tekstur yang bisa diraba dan dilihat (kasar, halus, berbintil, licin, bergelombang, dan bersengkelit. Tekstur semu adalah tekstur yang tidak memiliki kesan yang sama antara penglihatan dan perabaan. Berdasarkan visualnya, tekstur bahan pakaian dapat dibedakan menjadi, kusam dan berkilau, tembus pandang dan tidak tembus pandang, jarang dan rapat, polos dan bermotif.

Kain Polos dan Kain Bermotif
Berdasarkan sentuhan kulit dan ujung jari, bahan pakaian dapat dibedakan menjadi, bahan tebal dan tipis, lembut, halus, dan kaku, licin dan kasar, bergelombang, berbulu dan rata.

Kain Sutra Tekstur Lembut dan Halus
Tekstur akan memberi kesan dan pengaruh tertentu terhadap bentuk badan, misalnya bahan yang teksturnya berkilau atau bercahaya memberi kesan gemuk atau besar, maka bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dipakai oleh orang yang bertubuh kurus sehingga terlihat lebih gemuk. Tekstur bahan yang tembus terang seperti siffon, brokat dan lain-lain kurang cocok dipakai oleh orang yang berbadan gemuk karena memberi kesan bertambah gemuk. Untuk bahan yang teksturnya lemas dan kusam memberi kesan tambah langsing. Bahan yang teksturnya tebal, kaku, dan kasar, memberi kesan tambah gemuk. Bahan yang polos memberi kesan lebih langsing dari pada bahan yang bercorak atau bermotif.

Pemilihan bahan dan pelengkapan busana yang teksturnya tidak sesuai dengan bentuk tubuh dapat memperlihatkan kekurangan si pemakai, karena permukaan bahan mempunyai efek terhadap tubuh. Tebal tipisnya bahan, permukaan bahan (licin, kilau dan kusam) juga sangat mempengaruhi desain hiasan yang akan dipilih dan teknik penyelesaian hiasan itu sendiri misal, bahan sifon sesuai bila menggunakan sulaman bayangan, karena kainnya tembus pandang sehingga sulaman tusuk bayangannya akan nampak jelas dari bagian baik, dan lain sebagainya. Jangan salah memilih tekstur kain, pilihlah tekstur kain yang sesuai dengan bentuk tubuh sehingga penampilan kita lebih terlihat menarik dan proporsional.

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur adalah sifat atau karakteristik dari permukaan benda atau bahan. Untuk mengetahui rupa tekstur dapat dibuktikan dengan cara: diraba, dilihat atau dengan kualitas penampilannya. Setiap benda memiliki tekstur baik benda yang berupa bahan/tekstil, atau benda-benda lainnya dan tekstur pada bahan/tekstil ada bermacam-macam.

Berikut ini macam-macam sifat tekstur yang terdapat pada bahan/tekstil diantaranya adalah:

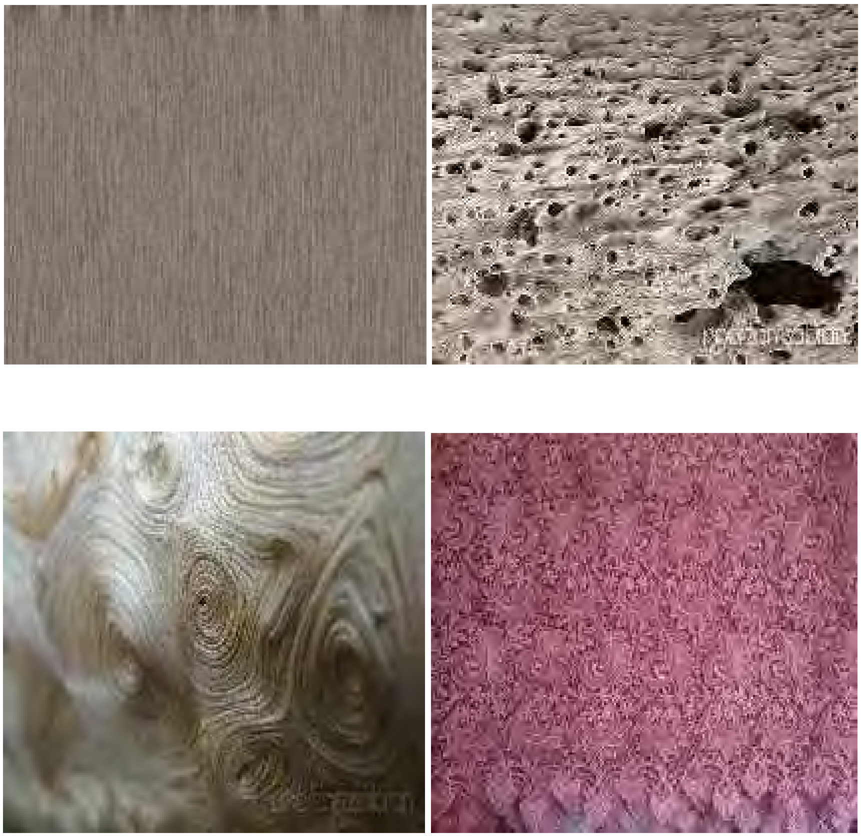
Sifat tekstur dari hasil perabaan:

- Licin; bahan sutera, bahan tafeta, bahan satin, kulit, bahan vinyl.
- Berbulu; bahan beludru, velvet, corduroy, wool, flanel
- Kasar; jeans/denim, twill, crepe, georget.

Sifat tekstur dari hasil penglihatan:

- Transparan/tembus terang; bahan organza, bahan organdi, brocade, kain renda (lace), tule, paris.
- Berkilau; bahan satin, kulit, vinyl, bahan sutera, damas, Opaque (buram)/ kusam; bahan katun, bahan wool.

Gambar Macam-macam tekstur





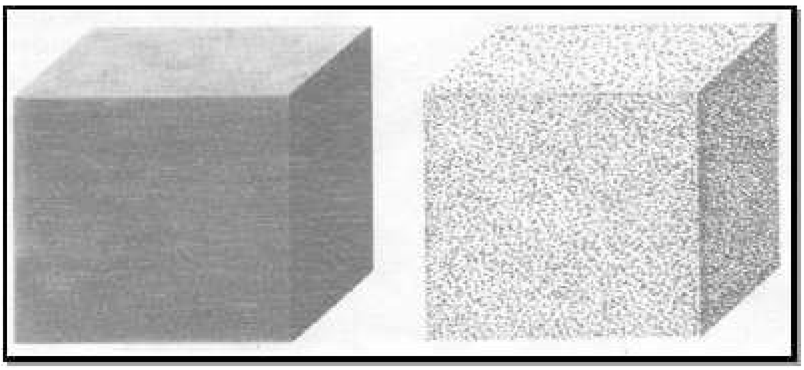







Gambar Macam-macam tekstur yang menimbulkan kesan yang berbeda

Tekstur dapat mempengaruhi penampilan benda baik secara visual (berdasar penglihatan) maupun secara sensasional (berdasar kesan terhadap perasaan).



Gambar Dua benda yang sama tetapi berbeda bentuk dan teksturnya

Gambar 2.20 Macam-macam contoh unsur tekstur pada benda dan bahan tekstil

6. Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Secara obyektif atau fisik, warna dapat diberikan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Cahaya yang dapat ditangkap indera manusia mempunyai panjang gelombang 380 sampai 780 nanometer. Cahaya antara dua jarak nanometer tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna-warna pelangi yang disebut spektrum atau warna cahaya, mulai berkas cahaya warna ungu, violet, biru, hijau, kuning, jingga, hingga merah. Di luar cahaya ungu/violet terdapat gelombang-gelombang ultraviolet, sinar X, sinar gamma, dan sinar cosmic. Di luar cahaya merah terdapat gelombang/sinar inframerah, gelombang Hertz, gelombang Radio pendek, dan gelombang radio panjang, yang banyak digunakan untuk pemancaran radio dan TV.

Proses terlihatnya warna adalah dikarenakan adanya cahaya yang menimpa suatu benda, dan benda tersebut memantulkan cahaya ke mata (retina) kita hingga terlihatlah warna. Benda berwarna merah karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan warna merah dan menyerap warna lainnya. Benda berwarna hitam karena sifat pigmen benda tersebut menyerap semua warna pelangi. Sebaliknya suatu benda berwarna putih karena sifat pigmen benda tersebut memantulkan semua warna pelangi. Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Dalam perencanaan *corporate identity*, warna mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss , bahwa warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut . Sebagai contoh adalah penggunaan warna merah pada segitiga pengaman, warna-warna yang digunakan untuk traffic light merah untuk berhenti, kuning untuk bersiap-siap dan hijau untuk jalan. Dari contoh tersebut ternyata pengaruh warna mampu memberikan impresi yang cepat dan kuat. Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sebagai berikut: Warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu mempengaruhi.

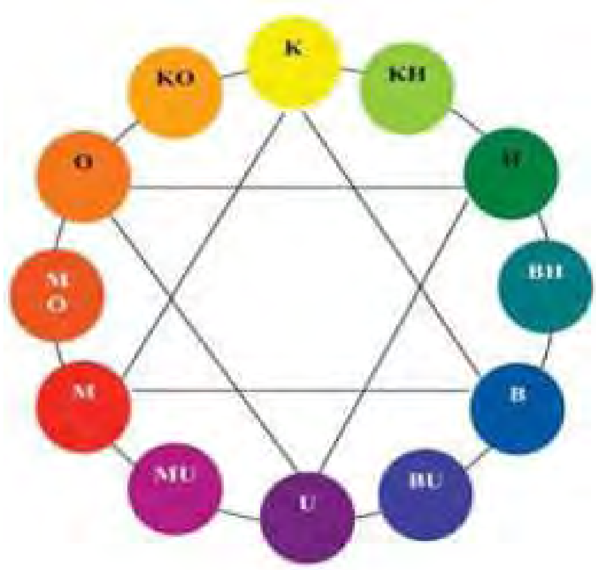
Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak, yaitu warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna redup, dan warna cemerlang. Sedangkan dilihat dari sumbernya, ada warna merah, biru, kuning, hijau, orange, dan lain sebagainya. Tetapi jika disebut warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya, ini disebut juga dengan watak warna. Warna-

warna tua atau warna hitam dapat memberi kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu, apabila kita menata busana untuk seseorang, hendaklah disesuaikan dengan orang tersebut. Misalnya orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-warna redup karena warna ini dapat menyusutkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut.

Pengelompokan warna
Ada bermacam-macam teori yang berkembang mengenai warna, di antaranya teori Oswolk, Mussel, Prang, Buwster, dan lain-lain. Dari bermacam-macam teori ini yang lazim dipergunakan dalam desain busana dan mudah dalam proses pencampurannya adalah teori warna Prang karena kesederhanaannya. Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian, yakni warna primer, sekunder, intermedier, tertier, dan kuarter.

Macam-macam lingkaran warna

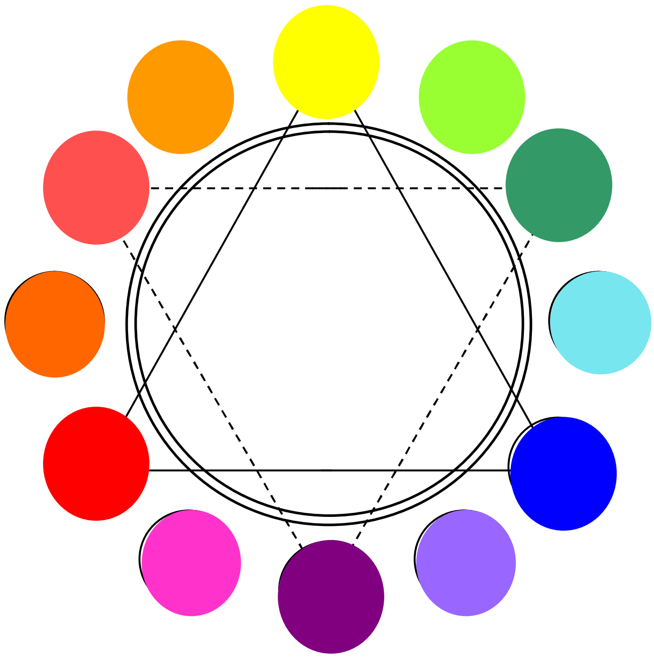
Gambar 2.21 Macam-macam warna



Lingkaran warna


Kuning
Kuning Oranye
Kuning Hijau
Oranye
Hijau
Lingkaran Warna
Tersier
Merah Oranye
Biru Hijau
Merah
Biru
Merah Ungu
Biru Ungu
Ungu


RED-VIOLET
VIOLET
RED
BLUE-VIOLET
RED-ORANGE
BLUE
PRIMARY
SECONDARY
ORANGE
TERTIARY
YELLOW-ORANGE
BLUE-GREEN
GREEN
YELLOW






YELLOW
(PRIMARY)
YELLOW ORANGE
(TERTIARY)
YELLOW GREEN
(TERTIARY)
ORANGE
(SECONDARY)
GREEN
(SECONDARY)
ORANGE RED
(TERTIARY)
BLUE GREEN
(TERTIARY)
RED
(PRIMARY)
BLUE
(PRIMARY)
RED PURPLE
(TERTIARY)
BLUE PURPLE
(TERTIARY)
PURPLE
(SECONDARY)



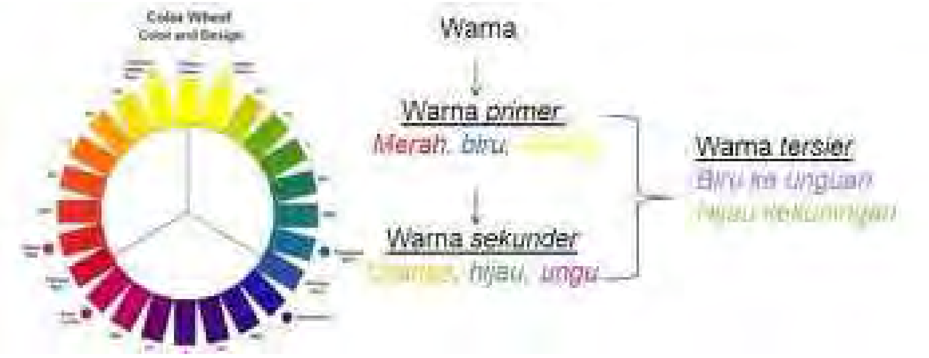


Gambar 2.22 Macam-macam lingkaran warna

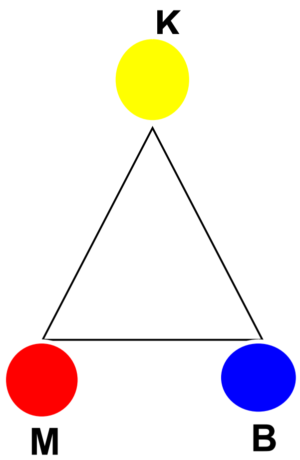
Kita mengenal lingkaran warna, dalam lingkaran warna dapat dikelompokan menjadi:

Warna primer/warna pokok, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru, dinamakan warna primer karena warna ini dihasilkan dari penggunaan pigmen, pigmen adalah bahan *organic* dan bahan *an organic* untuk pewarna yang banyak digunakan dalam industri tinta dan kertas. Warna primer ini tidak bisa dibuat dengan campuran warna lain.





Gambar Warna primer

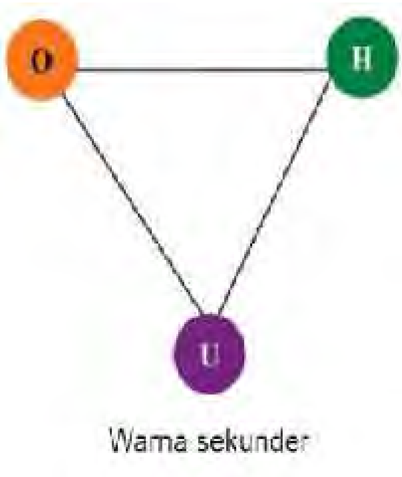


1) **Warna primer**

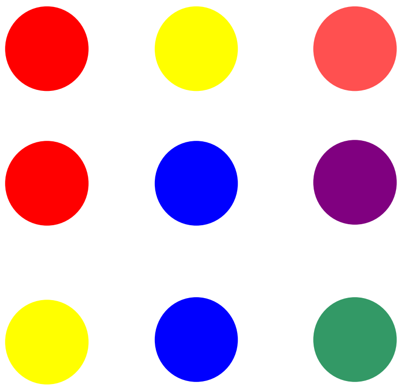
M : Merah.

K : Kuning.

B : Biru.



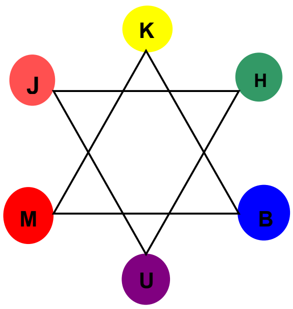
2) **Warna Sekunder**, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna sekunder terdiri terdiri dari orange, hijau, dan ungu.
   - Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning.
   - Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru.
   - Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.

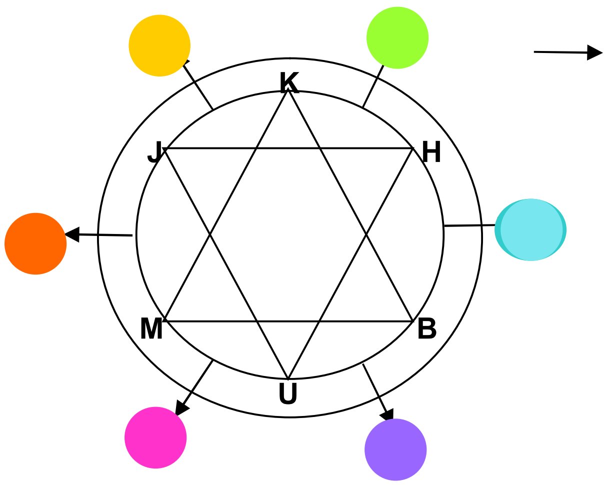


Warna sekunder

Yang termasuk warna sekunder adalah:

- Warna merah + warna kuning: warna jingga.
- Warna merah + warna biru: Warna Ungu.
- Warna Kuning + warna biru: Warna hijau.





Warna Analogus/Berdekatan

Warna analogus adalah warna yang dihasilkan dari percampuran antara satu warna primer dengan satu warna sekunder, yang letaknya bersebelahan pada lingkaran warna. Warna-warna analogus atau warna-warna antara ini pada umumnya adalah warna-warna yang tidak jenuh (tidak banyak unsur putihnya). Dalam lingkaran warna, warna antara atau warna analogus ini letaknya bisa diketahui dari contoh gambar di atas.

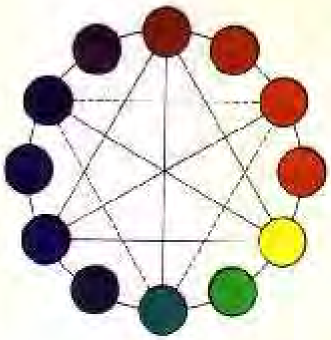
3) **Warna intermediet**, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara, yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.	
	**Kuning hijau (KH)** adalah hasil pencampuran dari kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru (K+K+B). **Biru hijau (BH)** adalah hasil pencampuran biru ditambah hijau atau dua bagian biru di tambah satu bagian kuning (B+B+K). **Biru ungu (BU)** adalah hasil pencampuran biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah (B+B+M). **Merah ungu (MU**) adalah hasil pencampuran merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru (M+M+B). **Merah orange (MO)** adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning (M+M+K). **Kuning orange (KO)** adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah (K+K+M).



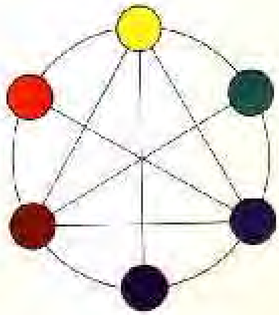
4) Warna Tertier

Warna tertier adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna-warna sekunder. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga, yaitu tertier biru, tertier merah, dan tertier kuning.

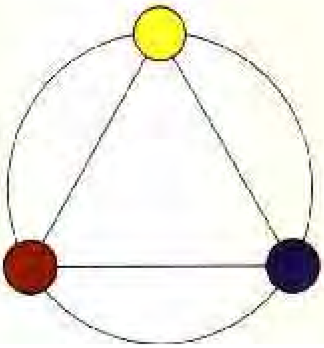
a) Tertier biru adalah hasil pencampuran ungu dengan hijau.
b) Tertier merah adalah hasil pencampuran orange dengan ungu.
c) Tertier kuning adalah hasil pencampuran hijau dengan orange.



Gambar 6.1a
Lingkaran warna/Piring warna



Gambar 6.1c
Warna sekunder



Gambar 6.1b
Warna primer atau warna pokok

Piring Warna
Adalah sederetan warna-warna yang disusun secara melingkar, terdiri atas tiga warna pokok (merah, kuning, dan biru) yang diletakkan pada titik-titik sudut segitiga sama sisi dan diapit oleh warna-warna yang dihasilkan oleh campuran dua warna yang bersebelahan. Selanjutnya, pada lintasan lingkran antara kuning dan biru, akan terlihat warna-warna keluarga hijau, yaitu warna-warna yang dihasilkan apabila kuning dicampur dengan biru. Pada lintasan antara kuning dengan merah tampak sederetan warna yang termasuk keluarga oranye, yaitu warna-warna yang dapat dihasilkan dari campuran kuning dengan merah. Dan pada lintasan antara merah dan biru, terdapat sederetan warna yang termasuk keluarga ungu, yaitu warna-warna yang dapat dihasilkan dari campuran merah dengan biru. Dalam praktiknya, piring warna atau lingkaran warna itu hanyalah suatu alat peraga yang dapat memperlihatkan macam warna secara lebih dekat dengan macam warna yang dikehendaki. Untuk mengetahui termasuk keluarga warna yang mana, warna yang dikehendaki tersebut, dapat diketahui dengan membuat campuran dari kedua warna pokoknya.

5) Warna Kuartier
Warna kuartier adalah warna yang dihasilkan dari warna campuran warna-warna tertier yaitu warna kecoklatan.

Pembagian Warna Menurut Sifatnya
Warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian, yaitu sifat panas dan dingin atau hue dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau value warna, serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

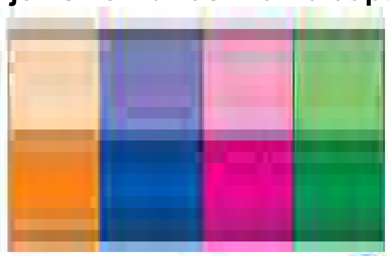
a) **Sifat panas dan dingin**
Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh huenya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru, dan lainnya. Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan huenya. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning, dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis, serta kurang menarik perhatian.

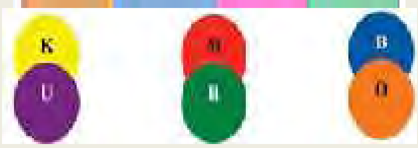
b) **Sifat terang dan gelap**
Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

c) **Sifat terang dan kusam**
Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang, sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

Kombinasi Warna
Dari berbagai warna yang sudah ada, besar kemungkinan belum ditemui warna yang diinginkan. Oleh sebab itu, warna ini perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan.

Jenis-jenis kombinasi warna dapat dikelompokkan atas:





1) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satuwarna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dll. seperti di samping kiri.
2) Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain-lain.



3) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.

4) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, biru dengan merah keorangean dan kuning keorangean, dan lain-lain.

5) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuningorange dan biru ungu.

6) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitigadalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru. Orange, hijau, danungu. Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogus di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, split komplementer, double komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

Gambar 2.23 Macam-macam kombinasi warna

Faktor Faktor Bahan Tekstil Yang Berperan Dalam Busana.
Supaya dapat memilih bahan yang tepat perlu diperhatikan faktor-faktor berikut ini: Warna, memang banyak syarat yang harus diperhatikan supaya penampilan terlihat rapi menawan. Salah satunya adalah soal warna busana. Bicara masalah warna tidak lepas dari selera seseorang, warna merupakan bagian paling dominan dalam berbusana. Pilihlah warna-warna teduh seperti abu-abu, biru tua kearah hitam atau warna-warna gelap kontras seperti maroon, hijau lumut, cokelat kopi dan sejenisnya, yang tentunya disesuaikan dengan warna kulit. Warna-warna terang dan warna pastel akan membuat tubuh terlihat lebih besar dan mudah menjadi perhatian orang.



Gambar 2.24 Macam-macam warna

Dalam pemilihan bahan busana warna mempengaruhi beberapa hal, berdasarkan fungsinya, antara lain:

- Membuat lebih indah, memperbaiki mutu.
- Memperbanyak rupa tenunan dan rajutan.
- Mempengaruhi suasana/keadaan si pemakai (bentuk badan si pemakai).
- Warna mempunyai arti tersendiri.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan warna busana yang tepat yaitu:

- Busana dengan menggunakan bahan satu warna membuat si pemakai terlihat lebih tinggi, terutama dengan desain maxi dan celana panjang.
- Umumnya warna-warna gelap akan membuat si pemakai terlihat lebih kurus dari pada warna-warna terang dan warna yang menyolok. Warna gelap akan menyerap penglihatan, warna terang dan menyolok akan memantulkan. Seorang wanita akan menutupi kekurangannya dengan memakai celana dan jas dengan warna gelap.
- Bahan berwarna terang akan memberi pengaruh pada bagian muka, yaitu bagian muka bertambah cerah. Bila bahan terang dikombinasikan dengan bahan berwarna gelap akan menjadi lebih cerah, misalnya penggunaan kerah putih pada busana yang berwarna gelap. Warna kerah putih ini akan memberikan pengaruh pada bagian muka si pemakai, sehingga terlihat lebih cerah.
- Pilihan warna yang sedang populer pada waktu itu. Dengan adanya warna bahan yang sedang populer dapat membuat si pemakai lupa untuk mengontrol keadaan dirinya. Tapi cobalah tentukan warna yang benar-benar berkenan dihati, jadi jangan hanya karena berpatokan dengan warna yang sedang trend atau pengaruh lingkungan dimana Anda berada. Ketentuan itu ditekankan karena bila pilihan disesuaikan dengan kata hati, maka dalam mengenakannyapun Anda lebih mempunyai percaya diri, dan keberadaan seperti itu sudah menambah nilai tambah pada penampilan Anda. Penggunaan bahan dengan warna yang menyolok kurang tepat untuk orang yang sudah berumur dan orang yang berbentuk tubuh besar. Kalaulah ingin

tetap menggunakan warna tersebut, pakailah pada bagian-bagian kecil dari busana sebagai pemanis, seperti pada bagian kerah, vest saku, manset lengan.

- Pengaruh iklim dan lingkungan dalam penggunaan warna. Orang yang tinggal di daerah panas, biasanya mempunyai kulit berwarna agak gelap, lebih sesuai memakai warna-warna yang cerah dan terang.
- Pemilihan warna bahan sesuai dengan umur dan pribadi pemakai. Remaja yang penuh semangat dan bergairah sesuai dengan jiwa mudanya akan memilih warna bahan yang terang dan menyolok. Orang dewasa dan berumur/lanjut usia, memerlukan banyak ketenangan, kebanyakan warna bahan yang dipilih adalah warna yang tenang dan gelap.

Lima hal yang disarankan dalam memilih warna bahan:

- Pilihlah warna yang sedang digemari, apa warna yang sedang digemari bisa kita lihat, jika warna itu sering muncul di majalah, TV, film, pusat pertokoan, toko-toko busana ataupun pada peragaan-peragaan busana.
- Sesuaikan warna busana dengan tujuan dan kesempatan pemakaian. Misalnya:
  - Untuk belanja siang hari hindarilah warna yang menyolok.
  - Untuk busana tidur pilihlah warna yang lembut.
  - Busana pesta malam sebaiknya berwarna menyolok, cerah ataupun gelap.
  - Suasana ke tempat duka sebaiknya pilih warna gelap.
  - Sesuaikan warna busana dengan bentuk tubuh.
  - Orang yang tinggi kurus hindarilah busana yang berwarna gelap dan menyolok.
  - Orang yang gemuk hindarilah busana yang berwarna muda atau putih.
- Sesuaikan warna busana dengan warna kulit dan rambut.
  - Orang yang warna kulitnya gelap hindarilah warna putih, karena akan kelihatan lebih gelap.
  - Orang yang berwarna kulit terang/kuning langsat akan kelihatan pucat kalau menggunakan busana berwarna kuning.
- Sesuaikan warna busana dengan umur dan kepribadian (karakter), orang yang berumur lanjut sesuai dengan umurnya, sebaiknya memilih warna-warna yang memberikan kesan tenang (bukan warna-warna kontras).
- Remaja dan anak umumnya sesuai dengan semangat dan gairahnya mereka akan memilih busana berwarna cerah atau menyolok.

7 . Corak

Tenunan dan rajutan diberi corak dengan maksud memperindah dan memperbanyak jenis corak tenunan atau rajutan yang terjadi melalui proses penyempurnaan. Akibat dari proses penyempurnaan dapat terlihat juga pada tekstur tenunan polos, pengaruh pada pantulan kilau atau arah bulu-bulunya.

Corak bahan/kain dibedakan: arah corak dan bentuk corak.

Arah corak.
Kalau diteliti arah corak ada dua macam yaitu corak searah dan corak dua arah.

Corak satu arah.
Corak satu arah adalah corak yang berulang-ulang dengan bentuk dan arah yang sama. Dalam pembuatan busana, bahan bercorak satu arah ini lebih banyak menggunakan bahan 25% dari bahan bercorak dua arah. Ketentuan ini tidak berlaku jika coraknya terlalu besar.



Contoh bahan corak satu arah



Corak dua arah
Corak dua arah adalah corak bolak-balik. Dalam pembuatan busana pola dapat diletakkan bolak-balik.

Penggunaan bahan dalam pembuatan busana untuk corak dua arah ini lebih sedikit/efisien daripada bahan corak satu arah.

Ditinjau dari bentuk corak bahan dapat dikelompokkan dalam:

- Corak alam dan modifikasinya.
- Corak geometris dan modifikasinya.
- Corak abstrak dan modifikasinya.
- Kombinasi corak di atas.

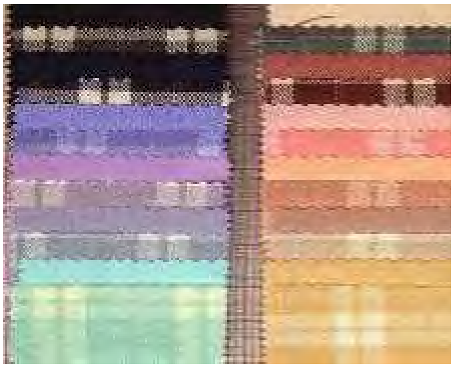
Corak alam dan modifikasinya
Berupa bunga, bintang, binatang, gambar manusia, gunung, langit beserta isinya.



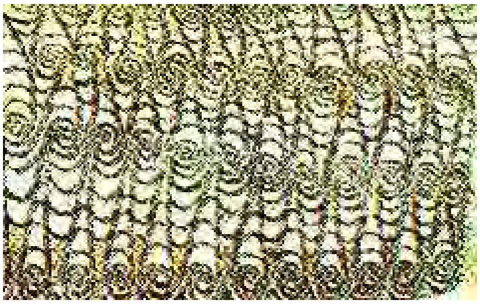
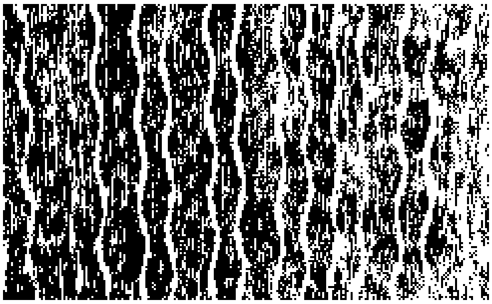



Gambar 2.25 Macam-macam contoh corak bahan

Corak geometris dan modifikasinya.
Garis, bentuk lingkaran, persegi/berkotak, segitiga dan variasi corak geometris.

Corak abstrak dan modifikasinya.
Corak yang tidak termasuk corak alam dan corak geometris.


Kombinasi corak.
Kombinasi dari corak alam, corak geometris dan corak abstrak.







Gambar 2.26 Macam-macam corak geometris dan modifikasinya pada busana

Pemilihan corak dan desain yang tidak tepat dapat mengurangi mutu suatu busana. Contoh suatu bahan yang bercorak bulat-bulat atau bentuk lingkaran tidak sesuai dibuat gaun dengan desain leher segi empat. Corak bahan akan mempengaruhi bentuk tubuh. Corak bahan yang sangat besar bila digunakan untuk orang yang pendek akan membuat si pemakai terlihat lebih pendek. Corak yang sedang atau kecil akan lebih tepat untuk mereka. Corak yang sangat besar pada busana yang dipakai wanita gemuk akan memperlihatkan ukuran dari bentuk badannya, kecuali jika corak tersebut mempunyai jarak. Corak yang sangat besar dan berjarak lebar cenderung untuk sulit diatur letaknya pada bentuk tubuh, mungkin diletakkan disekitar dada, perut atau pinggul yang tentunya akan menjadi pusat perhatian. Wanita yang bertubuh tinggi kurus, bila memakai busana dengan desain menyolok dan corak berbunga yang kecil sangat sesuai dan memberi kesan feminim. Garis-garis vertikal pada busana akan membuat si pemakai lebih kurus, ini disebabkan pandangan mata orang yang melihat langsung dari bagian muka sampai ke bagian bawah rok, tidak ada garis yang mengganggu. Kain berkotak menyerong/diagonal membuat si pemakai terlihat lincah, lebih fleksibel dan mempunyai image tersendiri.

Hubungan bentuk corak dengan desain busana.
Bahan busana dengan corak menyolok/ramai sebaiknya dipilih desain busana yang sederhana, karena corak tersebut sudah mempunyai nilai tersendiri. Demikian juga sebaiknya untuk desain busana yang menyolok/ramai pilihlah bahan bercorak sederhana atau polos. Untuk koleksi busana sebaiknya pilihlah bahan yang bervariasi dari besar dan bentuk corak serta warna dasar. Misalnya bahan yang bercorak menonjol, yang lain dipilih corak geometris dan dipilih corak yang sedang populer pada waktu itu. Desain busana dan corak bahan saling

berhubungan dan mempunyai perputaran yang senada, contohnya: Bila desain busana siluet A sedang digemari, banyak bahan bercorak besar akan dipromosikan/ditawarkan. Bahan bercorak bunga-bunga dan corak kecil-kecil ditawarkan bila desain busana feminim sedang populer. Sedangkan desain untuk busana biasanya menggunakan corak yang lucu-lucu dan senantiasa populer setiap saat.

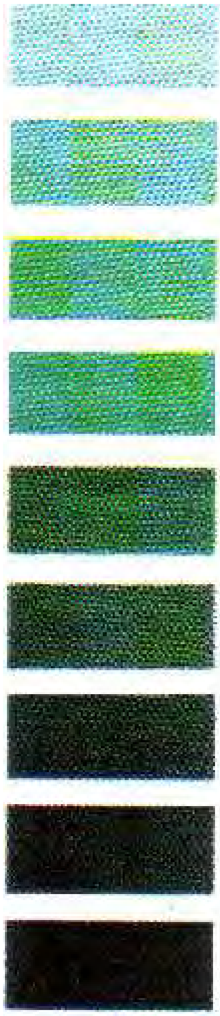
Contoh corak tekstil yang dipilih untuk suatu desain busana.
Motif bunga searah.

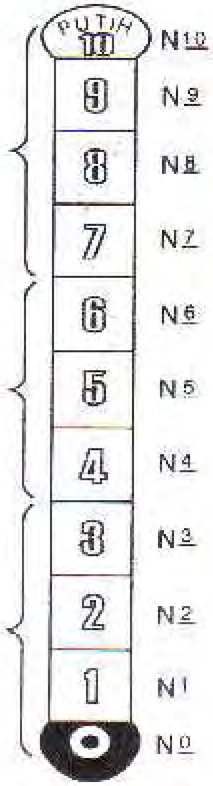


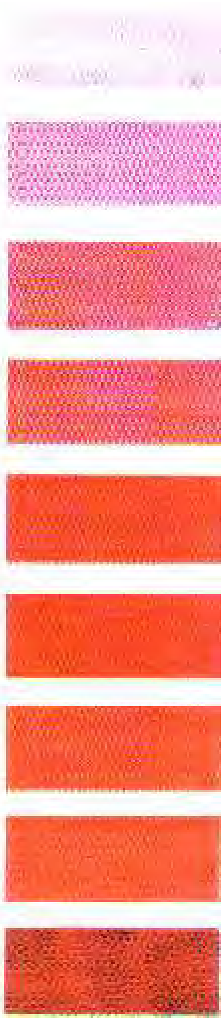
Gambar 2.27. Desain busana dengan corak geometris

8. Nilai Gelap Terang

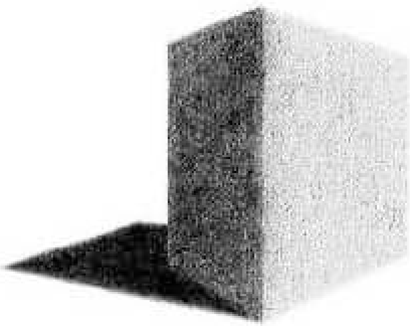
Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam (matahari/bulan) maupun cahaya buatan (lampu). Jika diamati lebih teliti ternyata bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata. Ada bagian yang paling terang, ada bagian yang paling gelap, dan ada bagian-bagian yang diantara gelap dan terang itu. Sehingga timbul nilai gelap-terang pada permukaan benda itu. Karena setiap benda berwarna maka dalam penglihatan mata tampak adanya nada gelap-terang pada warna dari benda itu. Nilai semacam itu disebut dengan istilah *value* (baca: velyu).




PUTIH
10
N10
9
N9
8
N8
7
N7
6
N6
5
N5
4
N4
3
N3
2
N2
1
N1
0
N0



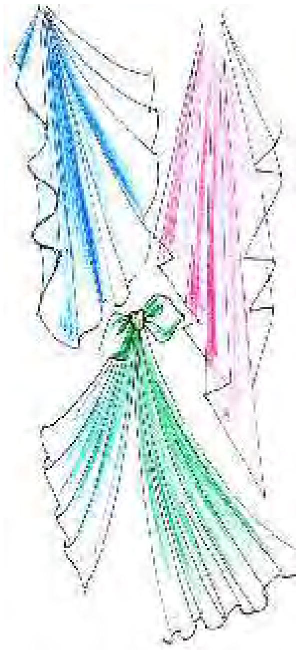






























Gambar 2.27 Macam-macam contoh unsur nilai gelap terang pada benda dan busana

Gambar tersebut menunjukkan bahwa nada gelap-terang atau value pada permukaan gambar dapat mempengaruhi penampilan benda itu. Oleh karena itu nada gelap-terang merupakan unsur gambar yang diperhitungkan pula.

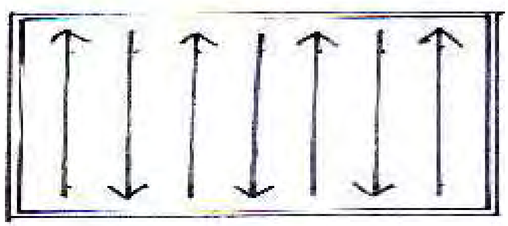
9. Arah

Pada benda apa pun, dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis princes atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

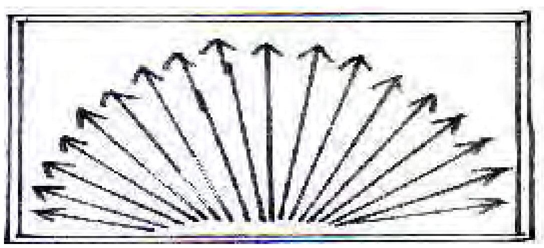
Setiap garis dan berbagai jenis benda tertentu memiliki arah. Arah erat hubungannya dengan garis. Masing-masing arah garis memberikan efek yang berbeda-beda pada si pengamat. Ada tiga macam arah yang diketahui yaitu: (1) arah mendatar (horisontal), (2) arah membujur/tegak (vertikal), dan (3) arah miring (diagonal). (Lihat gambar).



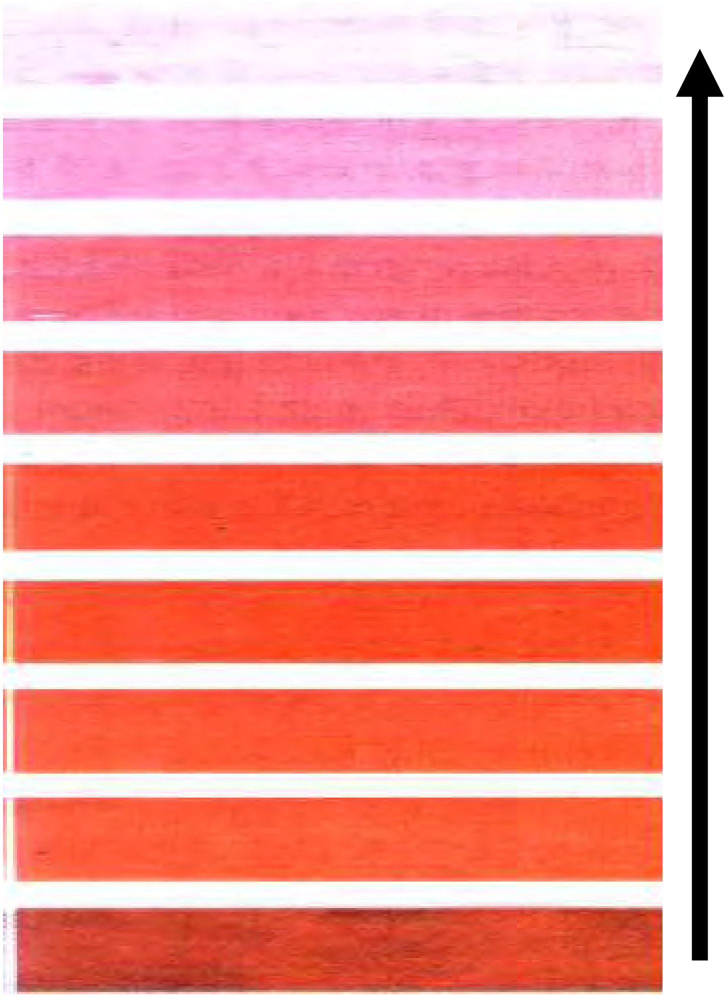
Arah mendatar/horisontal memiliki sifat:
- Tenang.
- Pasif.



Arah tegak/vertikal memiliki sifat:
- Kekuatan.
- Keseimbangan.
- Kokoh/kuat.
- Kewibawaan.



Arah miring/diagonal memiliki sifat:
- Pergerakan.
- Perpindahan.
- Dinamis.



Warna dapat bergerak ke arah tertentu.

Arah dan garis juga dapat memberikan desain-desain tertentu, antara lain:

- Garis dengan arah vertikal dapat menjadi desain *princess* dan semi *princess* pada busana.
- Garis dengan arah horisontal dapat menjadi desain *empire*, *long torso* dan *york* (pas) pada busana.
- Garis dengan arah diagonal menjadi desain asimetris pada busana.

Gambar 2.28 Macam-macam contoh unsur arah

c. Rangkuman

1. Garis ialah hasil goresan dari alat pemberi tanda pada suatu media, terdiri dari garis lurus, lengkung, sangat lengkung dan variasi dari keduanya. Permainan garis dapat mempengaruhi kesan yang sesungguhnya disebut *Optical Illusion*.
2. Bidang terjadi karena rangkaian garis-garis.
3. Bentuk dapat diartikan bangun (*shape*), sedangkan bentuk plastis (*form*). Dalam dunia busana bentuk sebuah pakaian sering disebut siluet.
4. Tekstur adalah nilai raba suatu benda. Tekstur ada 2 yaitu tekstur alam dan tekstur buatan.
5. Warna dalam teori Prank dibagi menjadi 5 kelompok: 1) warna primer, 2) warna sekunder, 3) warna berdekatan, 4) warna tertier, 5) warna kuartier.
6. Nilai gelap terang merupakan unsur gambar yang menonjolkan nuansa penampilan benda secara visual.
7. Arah adalah unsur gambar yang mampu menggerakkan rasa.

d. Tugas

Bacalah materi unsur-unsur desain dalam modul ini. Sebelum membaca materi, kalian diskusikan terlebih dahulu tugas-tugas berikut ini dalam kelompok, yang terdiri atas tiga sampai lima orang.

1. Amatilah benda-benda yang ada di sekitar kalian, baik benda atau pakaian yang dipakai kalian. Berilah penjelasan secara singkat!
2. Cobalah membuat pengelompokan benda-benda itu dan diskusikan dasar pengelompokan yang kalian gunakan!
3. Carilah benda atau pakaian yang terdapat unsur-unsur desainnya!
4. Diskusikan secara berkelompok tentang pengertian unsur-unsur desain dan presentasikan hasil diskusi kelompok!
5. Buatlah secara berkelompok gambar unsur–unsur desain yang terdiri:
   a) Macam –macam garis dan arah.
   b) Macam-macam bidang.
   c) Macam-macam bentuk.
   d) Macam-macam ukuran.
   e) Macam-macam tekstur.
   f) Lingkaran warna.
   g) Macam-macam motif/corak.
   h) Nilai gelap dan terang.
6. Selesaikan gambar kalian dengan menggunakan pensil warna yang menarik, kecuali membuat lingkaran warna gunakan dengan cat poster atau cat air.
7. Buatlah arsiran garis horisontal, vertikal dan diagonal pada bidang segi empat berukuran 8 x 8 cm.
8. Buat arsiran garis lengkung dalam 3 lingkaran berdiameter 8 cm memakai pensil warna.
9. Buatlah bidang bujur sangkar, persegi panjang, segi tiga, segi enam, lingkaran dan lain sebagainya pada lembar kertas gambar berukuran A4.

e. Tes Formatif

1. Sebutkan macam-macam garis!
2. Jelaskan sifat garis lurus dan sifat garis lengkung!
3. Jelaskan pengertian optical illusion!
4. Mengapa bidang dinamakan bentuk datar dua dimensi?
5. Sebutkan macam-macam tekstur!
6. Jelaskan yang dimaksud dengan tekstur buatan!
7. Sebutkan jenis-jenis warna!
8. Jelaskan yang dimaksud dengan warna analogus!
9. Jelaskan yang dimaksud dengan warna tertier!
10. Jelaskan yang dimaksud dengan warna kuartier!

f. Kunci Jawaban Tes Formatif

1. Macam-macam garis adalah: garis lurus, garis lengkung, garis sangat lengkung, garis lurus lengkung, garis lurus patas, garis lengkung putus-putus, dan lain sebagainya.
2. Garis lurus mempunyai sifat kokoh, keras, serius, sedangkan garis lengkung mempunyai sifat lembut, luwes, indah, feminin, dan memberi kesan alamiah.
3. Pengertian *optical illusion* ialah pengaruh permainan garis untuk menonjolkan maupun menutupi (kelebihan atau kekurangan) bentuk tubuh.
4. Bidang merupakan bentuk datar 2 dimensi karena terdapat dua ukuran yaitu ukuran panjang dan lebar sedangkan ketebalan diabaikan.
5. Macam-macam tekstur yaitu tekstur alam, buatan, dan tekstur semu.
6. Tekstur buatan yaitu permukaan benda yang sengaja dibuat dengan rasa permukaan yang berbeda, mulai dari permukaan halus sampai kasar.
7. Jenis-jenis warna adalah warna primer, sekunder, analogus, tertier, kuartier.
8. Warna analogus adalah percampuran dari satu warna primer dan satu warna sekunder yang letaknya bersebelahan pada lingkaran warna.
9. Warna tertier adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna sekunder.
10. Warna kuartier adalah warna yang dihasilkan dari campuran warna tertier.

g. Lembar Kerja Peserta Didik

1. Eksperimen: menggambar garis lurus dan garis lengkung

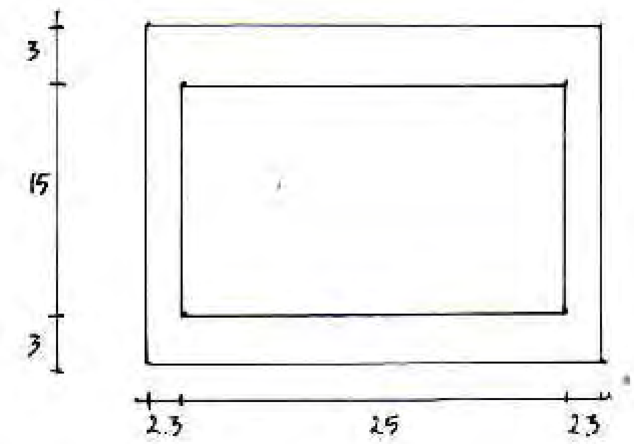
Waktu: 8 x 45 menit

a) Alat dan bahan
   1) Pensil 1B–5B.
   2) Pensil warna (minimum 12 warna).
   3) Kertas gambar ukuran A4, sebanyak 4 lembar.
   4) Kertas karton tebal 4 lembar.
   5) Rapido 01–05.
   6) Cutter.

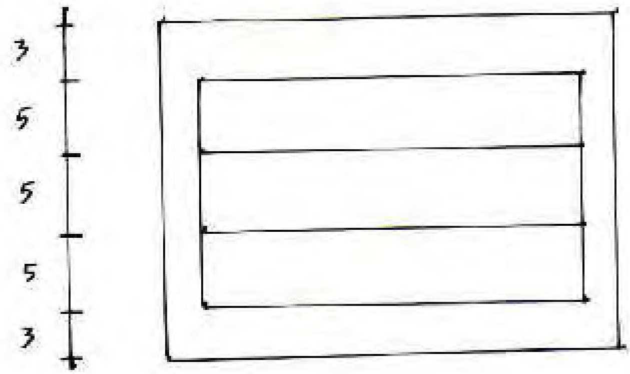
7) Masking tape.

b) Kesehatan dan keselamatan kerja.
Sebelum mulai bekerja, sebaiknya kalian perhatikan hal-hal berikut:
1) Cahaya hendaknya cukup terang.
2) Ketika menggunting kertas atau karton dengan cutter, gunakan penggaris besi dan meja yang beralaskan kaca.
3) Siapkan tempat sampah untuk membuang sisa bahan yang tidak digunakan.

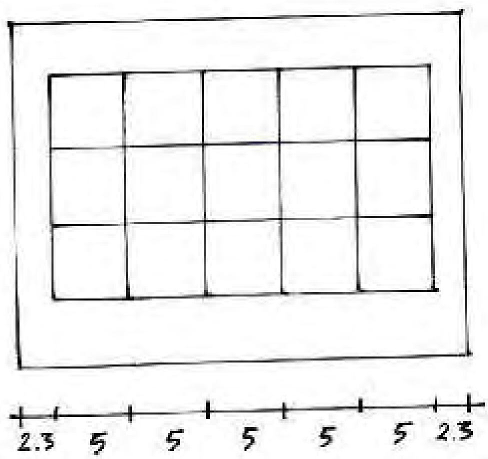
c) Langkah kerja
1) Siapkan bidang gambar berukuran 15 x 25 cm pada kertas 210 x 297 mm.



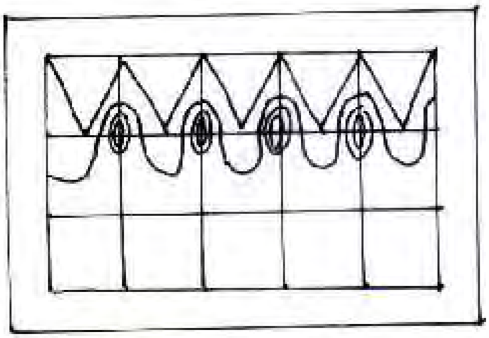
2) Proses pengerjaan
   - Bagilah bidang gambar itu secara mendatar menjadi tiga bagian sama besar.



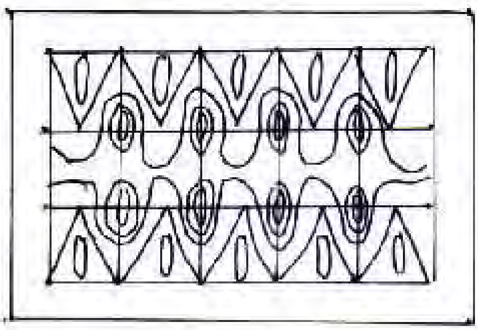
   - Kemudian bagilah bidang gambar itu secara vertikal menjadi lima bagian sama besar.



- Buatlah garis lurus dan garis lengkung pada salah satu bidang sesuai dengan ide kalian. Kemudian ulangilah pada bidang-bidang lain. Pengulangan garis lurus dan lengkung boleh dilakukan secara mendatar.



- Penyelesaian akhir
- Selesaikanlah penyusunan garis lurus dan lengkung itu, sehingga menjadi komposisi yang menarik.



Latihan

Buatlah hiasan tepi dengan menggunakan garis lurus dan garis lengkung, sehingga menjadi bentuk yang menarik, dengan ketentuan sebagai berikut:

1) Hiasan dibuat pada kertas gambar dengan ukuran 20 x 30 cm.
2) Buatlah garis tepinya masing-masing 3 cm, sehingga membentuk bidang empat persegi panjang, ukuran 24 x 14 cm.
3) Buatlah bidang empat persegi panjang ukuran 20 x 10 cm dalam bidang tersebut.
4) Buatlah hiasan pada sepanjang sisi empat persegi panjang tersebut dengan menggunakan pensil 1-2B.
5) Waktu: 4 x 45 menit.
6) Komposisi bebas.

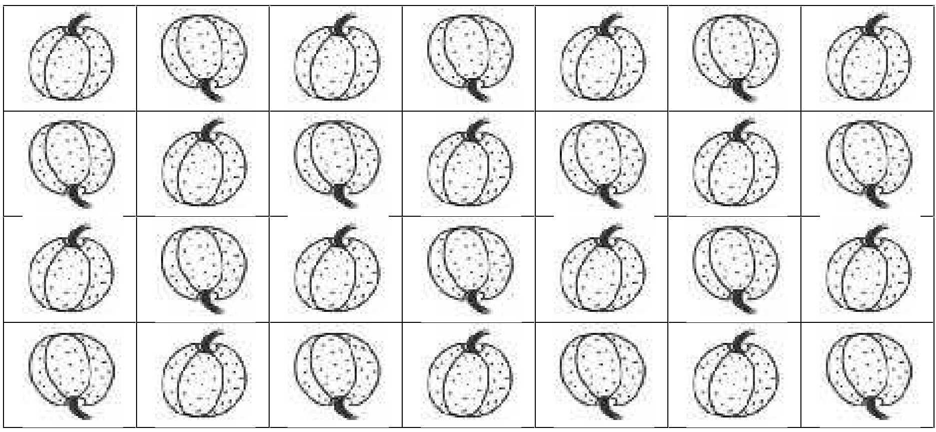
2. Eksperimen: menggambar bentuk organik

Waktu: 8 x 45 menit.

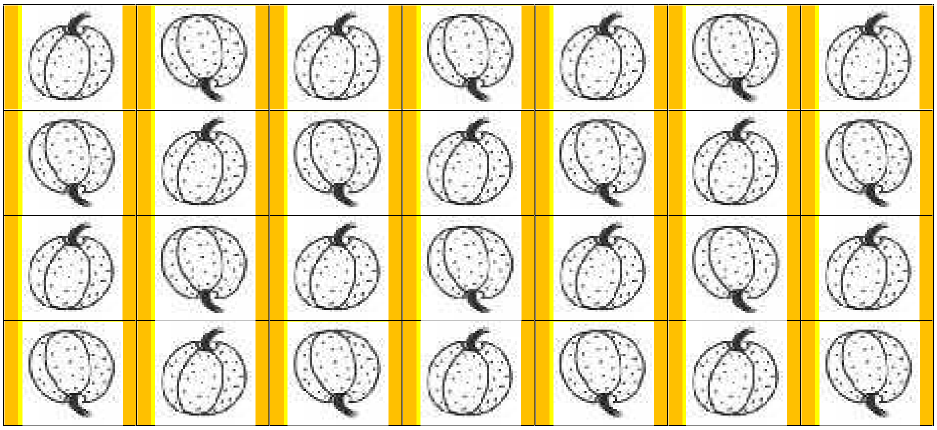
a) Alat dan bahan
   1) Pensil HB dan 2B.
   2) Penggaris lurus 30 cm, penggaris segitiga 30 cm.
   3) Gunting kertas.
   4) Karet penghapus lunak.
   5) Kertas gambar 30 x 20 cm, sebanyak 3 lembar.

b) Kesehatan dan keselamatan kerja
   Sebelum mulai bekerja, sebaiknya kalian perhatikan hal-hal berikut:
   1) Cahaya hendaknya cukup terang.
   2) Ketika menggunting kertas atau karton dengan cutter, gunakan penggaris besi dan meja yang beralaskan kaca.
   3) Siapkan tempat sampah untuk membuang sisa bahan yang tidak digunakan.

c) Langkah kerja
   1) Tentukan komposisi yang diinginkan.
   2) Bagilah bidang gambar itu secara mendatar menjadi empat bagian sama besar dengan garis horisontal, dan tujuh bagian secara vertikal, sehingga terbentuk pola ulangan.
   3) Buatlah sket motif secara global.



4) Tebalkan dan tegaskan garis-garis tersebut dan buat bentuk detailnya.



5) Penyelesaian akhir.
6) Selesaikanlah penyusunan bentuk organik, sehingga menjadi komposisi yang menarik. Bersihkan coretan-coretan yang tidak perlu.

Latihan

a) Buatlah komposisi berbagai bentuk organik dan apabila ada kesulitan atau ada hal yang belum dipahami, konsultasikan dengan guru pembimbing. Selesaikan 3 karya selama 300 menit.
b) Pilihlah benda-benda organik yang menarik di sekeliling sekolah kalian, minimal 10 buah. Apabila kalian sudah mendapatkannya, gambarlah benda-benda tersebut di atas kertas gambar dengan ukuran 30 x 20 cm, selama 100 menit.
c) Apabila tugas pertama sudah selesai, selanjutnya kalian pilih salah satu gambar yang paling menarik dari tugas pertama, dan susunlah gambar tersebut berdasarkan komposisi simetris pada kertas padalarang dengan ukuran 30 x 20 cm. Waktu latihan selama 100 menit.
d) Setelah selesai tugas kedua dan telah dinilai oleh guru pembimbing, maka untuk selanjutnya kalian dapat membuat latihan yang ketiga, yaitu membuat komposisi bentuk organik dengan komposisi asimetris pada kertas gambar ukuran 30 x 20 cm. Waktu yang disediakan untuk menyelesaikan latihan ini adalah 100 menit.

Kegiatan Belajar 3 Prinsip-prinsip Desain

a. Tujuan Kegiatan Pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 3, diharapkan peserta didik dapat:

1. Membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip proporsi.
2. Membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip keseimbangan (*balance*).
3. Membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip irama (*rhythm*).
4. Membuat eksperimen tentang macam-macam penekanan.
5. Membuat eksperimen tentang harmoni (*unity*).
6. Membuat eksperimen tentang kesatuan.
7. Melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan prinsip desain pada benda.
8. Melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi.

Pada kegiatan ini kalian diajak mengamati, mencari informasi tentang prinsip-prinsip desain, menanyakan hal yang berkaitan dengan pengertian dan prinsip-prinsip desain, Membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip proporsi, membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip keseimbangan (balance), membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip irama (rhythm, membuat eksperimen tentang macam-macam penekanan, membuat eksperimen tentang harmoni (*unity*), membuat eksperimen tentang kesatuan, melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan prinsip desain pada benda, melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi.

b. Uraian Materi

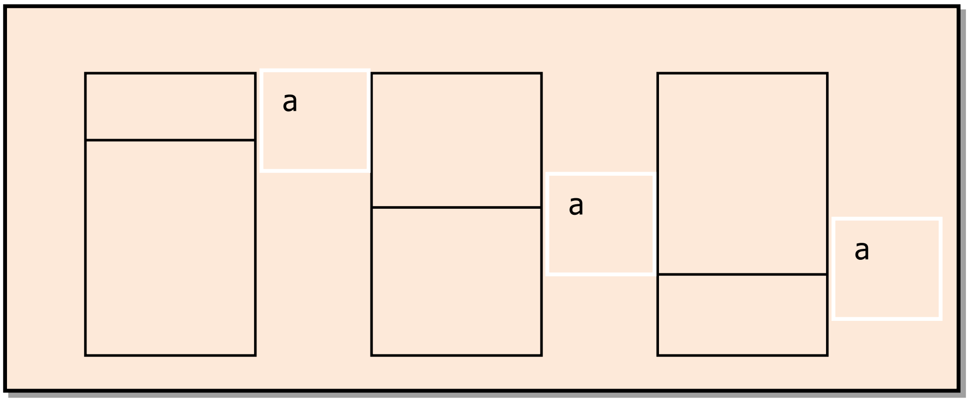
Prinsip-prinsip desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara bagaimana menyusun unsur-unsur yang terhadap dalam suatu gambar. Dalam menggambar kita harus selalu memperhitungkan bagaimana susunan garis-garis, bidang-bidang, warna yang satu dengan lainnya menjadi satu kesatuan membentuk gambar yang manarik. Ada beberapa prinsip-prinsip desain.

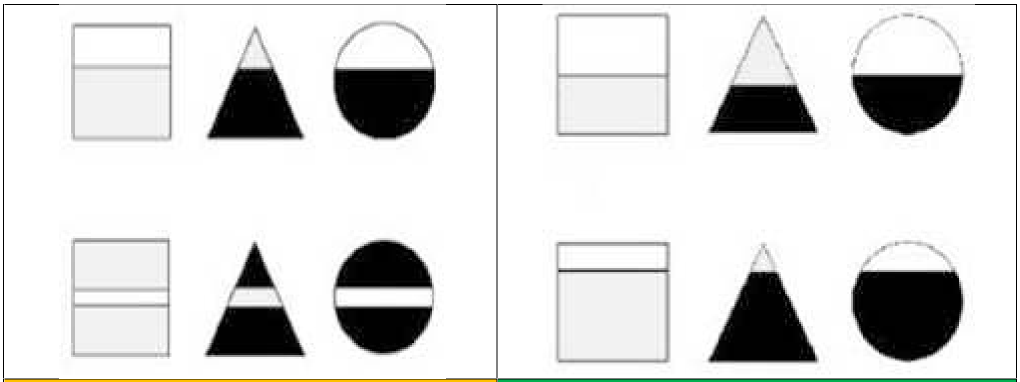
Prinsip desain menggunakan beberapa keharmonisan kreatifitas seperti:

1. **Proporsi (Kesebandingan)**

   Proporsi atau kesebandingan adalah perbandingan antara bagian-bagian atau bagian dengan keseluruhan, misalnya proporsi tubuh manusia dibandingkan dengan ukuran kepala, menurut mode digambarkan tubuh manusia 9x ukuran kepala manusia.



   Pada sebuah busana, garis pinggang sering dijadikan garis bagi, seperti gambar di atas ini.

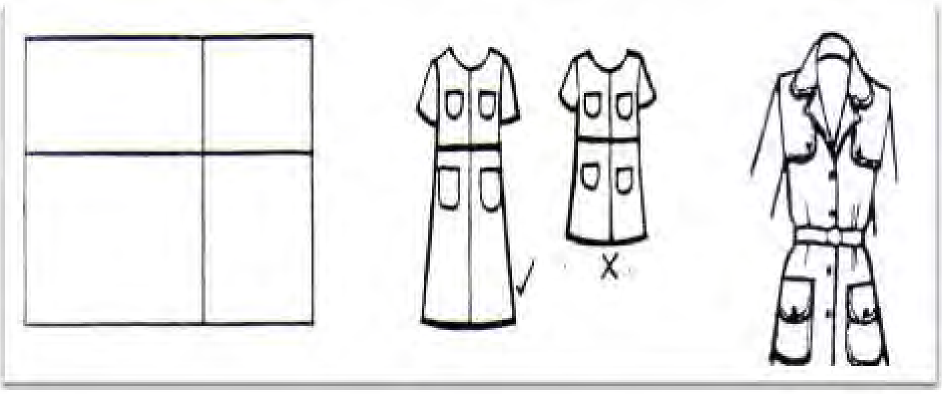


Proporsi yang kurang baik	Proporsi yang baik

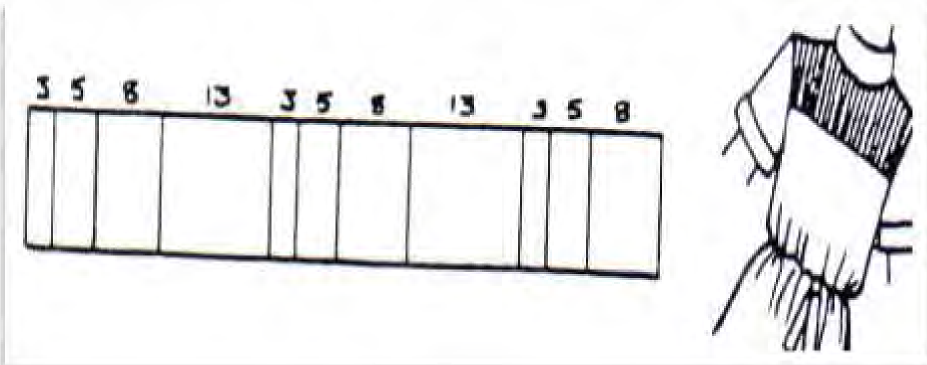




Proporsi adalah hasil hubungan perbandingan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan dan bagian. Proporsi dapat diterapkan pada garis, bidang dua dimensi dan bidang tiga dimensi. Pokok penggunaan proporsi adalah variasi secukupnya dan tidak berlebihan.



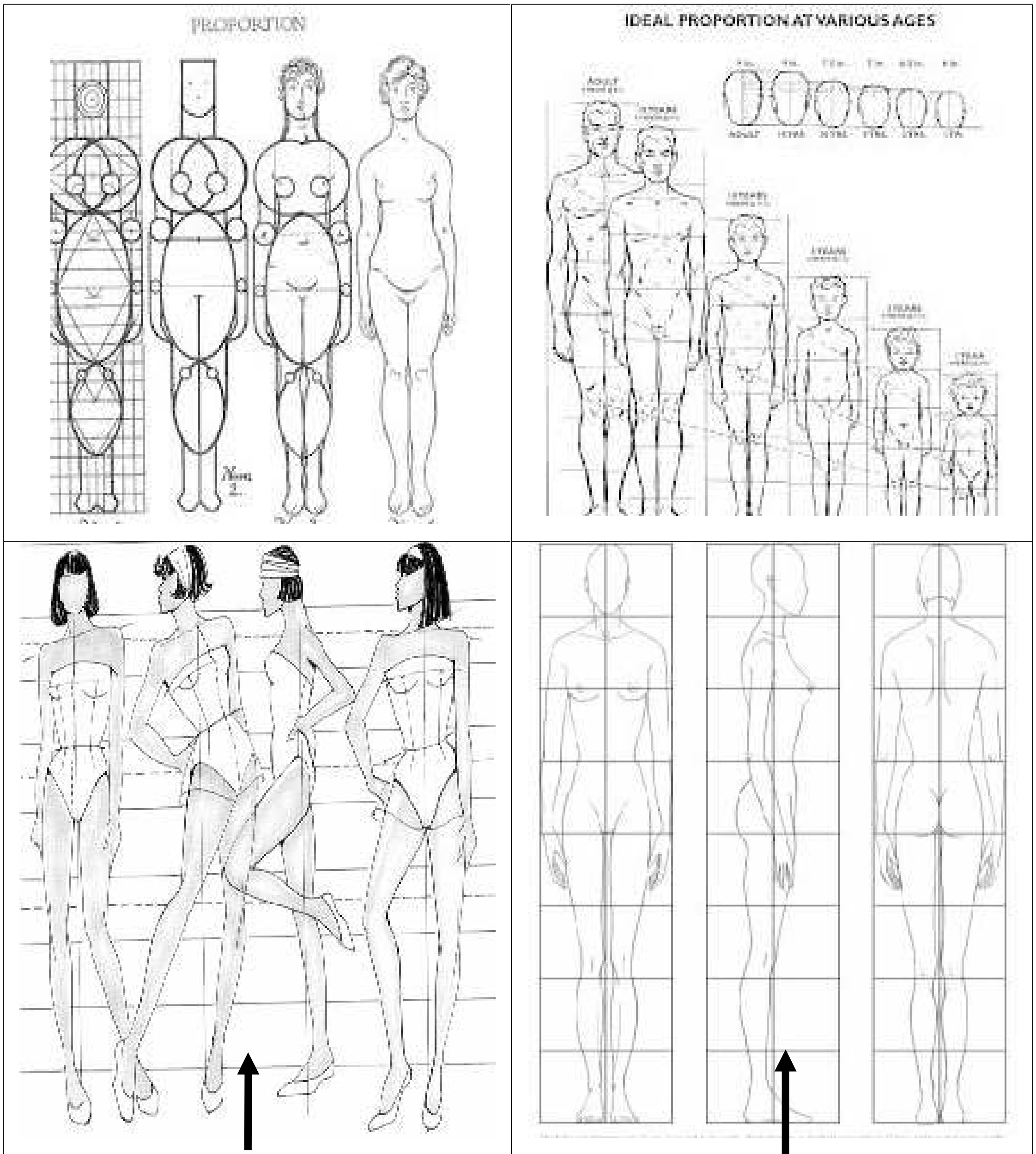
Penggunaan pembagian yang sama adalah kurang menarik, seperti dalam pembagian garis yang sama panjang, sisi-sisi segi empat yang sama dan pembagian bidang yang sama. Hal ini sama dengan pembagian bidang yang terlalu membuat dominan pada salah satu bidangnya, sedang bidang lainnya tidak mendapat perhatian.



Garis a adalah garis bagi sebuah busana. Bagian yang sama besar di bagian atas bawah garis bagi kurang indah, maka bisa memakai alternatif keduanya, untuk mendapatkan proporsi yang menarik.

Proporsi yang berlaku dalam pemilihan ukuran. Seorang wanita bertubuh tinggi besar tidak serasi memakai topi kecil atau memakai tas kecil, hiasan serba kecil justru akan membuat dirinya tambah kelihatan besar. Begitu pula pada wanita bertubuh kecil mungil yang mencoba memakai kerah besar atau gaun yang bermotif besar-besar sekali. Busana yang terlalu ketat untuk yang bertubuh besar gemuk akan memberi efek makin menggemukkan, begitu pula busana terlalu longgar untuk yang bertubuh kurus akan semakin kelihatan kurus. Ambillah proporsi yang wajar saja dalam menserasikan busana sesuai

ukuran pemakainya. Rok mini yang sangat pendek dapat membuat seseorang kelihatan lebih tinggi. Begitu banyak panjang kaki yang terlihat sehingga kaki merupakan bagian terbesar dari seluruh proporsi busana tersebut. Sehingga masih ditunjang dengan sepatu boot tinggi atau stocking.



Proporsi yang kurang baik	Proporsi yang baik

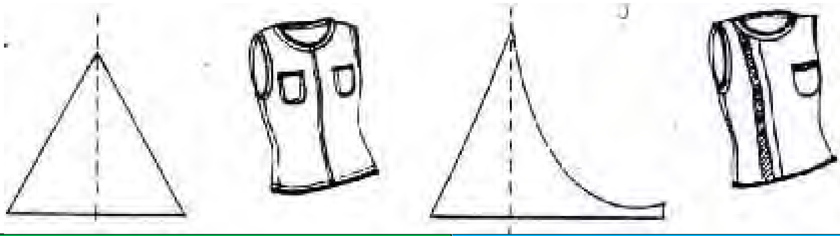
Gambar 2. 29 Macam-macam contoh prinsip proporsi pada benda, manusia dan desain busana

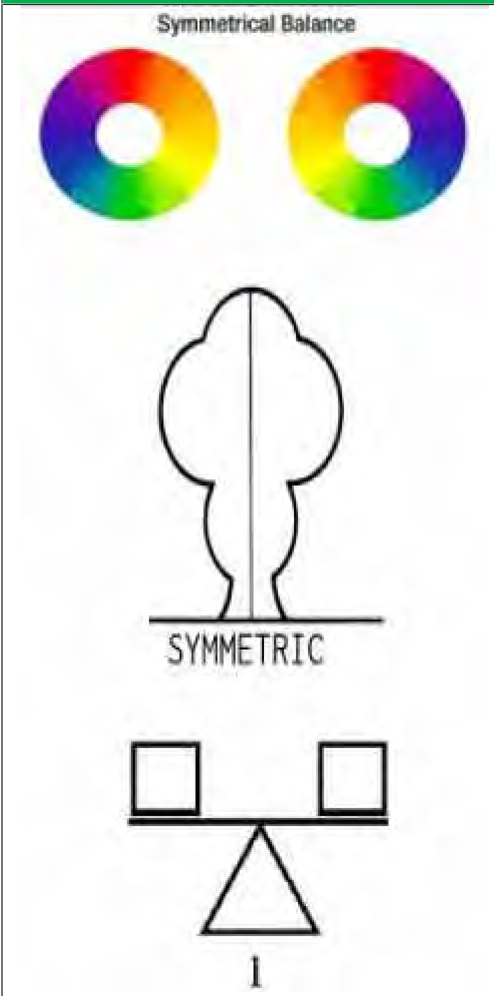
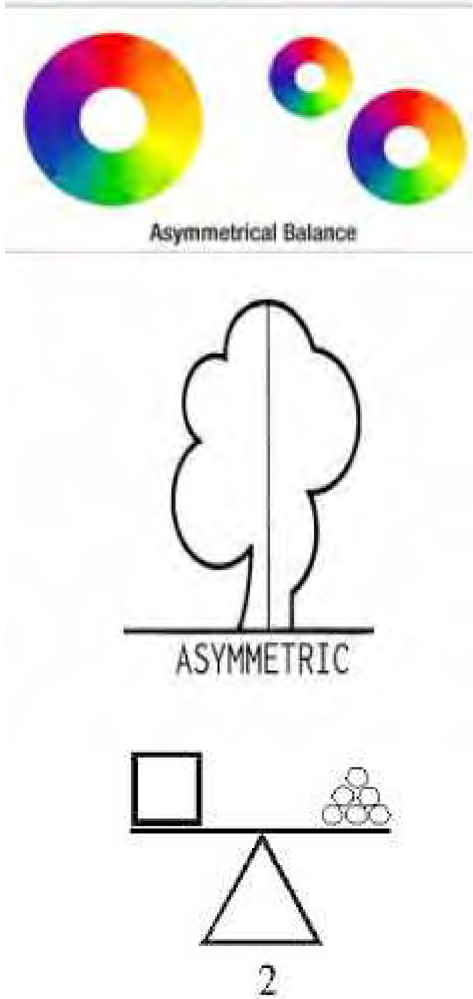


Gambar 2.33. Contoh prinsip proporsi pada desain busana

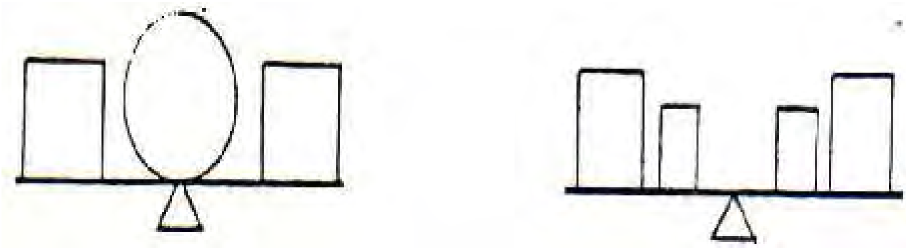
2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan dapat kita asosiasikan pada berat dari dua benda. Dalam menggambar, keseimbangan adalah suatu kesan terhadap dua unsur atau lebih dalam penyusunannya memberi kesan atau dapat dirasakan adanya suatu keseimbangan/stabil.

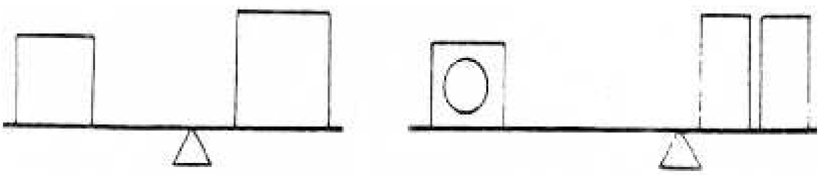


Keseimbangan simetris	Keseimbangan asimetris
	

Keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil. Caranya adalah dengan mengatur unsur-unsur seperti bentuk atau warna yang dapat menimbulkan perhatian sama pada bagian kiri dan kanan dari pusat.

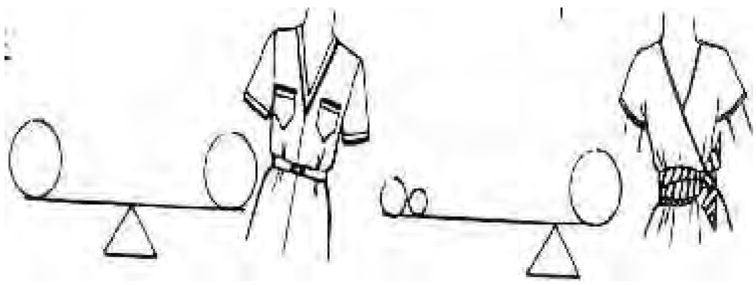


Keseimbangan simetris adalah keseimbangan, jika bagian-bagian busana seperti kerah, saku,garis hias atau hiasan lain bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat. Keseimbangan simetris ini memberikan kesan rapi.



Keseimbangan asimetris terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan asimetris lebih terlihat lembut dan bervariasi, terutama sesuai untuk bahan-bahan yang lembut.

Pembuatan desain busana yang didasarkan pada keseimbangan asimetris memerlukan pemikiran dan latihan untuk ciptaan yang luar biasa ini.



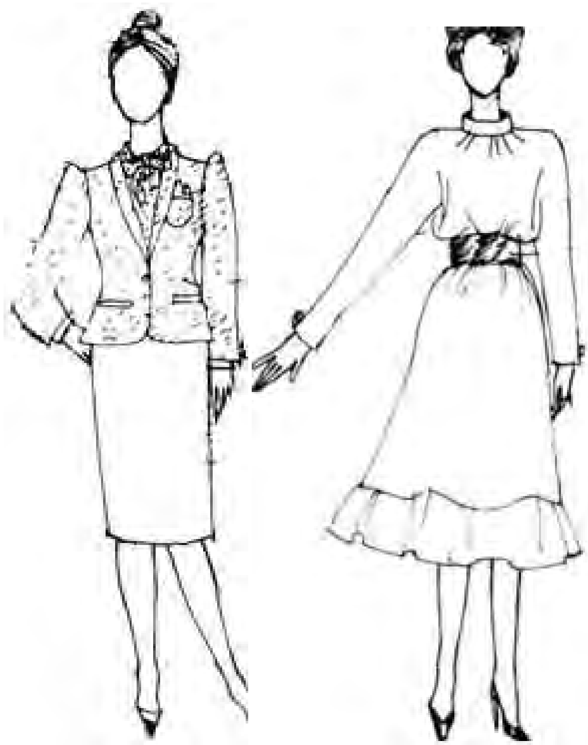


Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris menggambarkan 2 bagian yang sama dalam susunannya. Komposisi yang berpola simetris meletakkan fokusnya di tengah, dan meletakkan unsur-unsur lainnya di bagian kiri sama dengan bagian kanan, ibarat pinang dibelah dua. Jika ada fokus, maka penempatannya bisa satu di kiri, satu di kanan. Penempatan demikian memberi kesan bagian kiri dan bagian kanan sama kuat. Keseimbangan simetris menggambarkan keteraturan, otalis dan membosankan. Lihat gambar.

Keseimbangan Asimetris
Keseimbangan asimetris peletakkan fokusnya tidak ditengah-tengah dan paduan unsur-unsur dibagian kiri tidak sama dengan bagian kanan tetapi tetap memancarkan keseimbangan komposisi asimetris memberi kesan keteraturan yang bervariasi, tidak formal dan lebih dinamis.

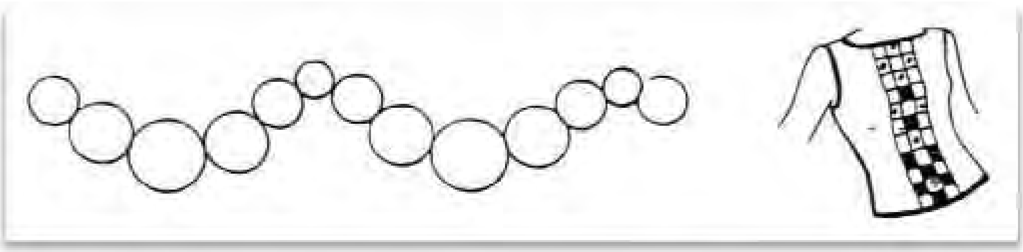




Gambar 2.30 Contoh prinsip keseimbangan pada desain busana

Irama (*Rhythm*)

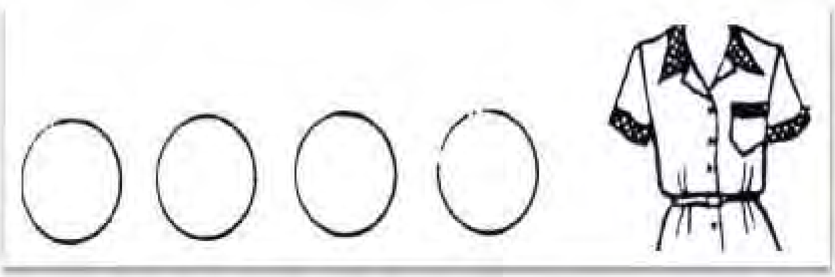
Irama ialah pergerakan mata yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain, tanpa melompat.Pengulangan ini menimbulkan suatu pergerakan yang berirama. Dan pengulangan ini dapat secara teratur/tetap, atau pengulangan yang berubah secara bertingkat untuk membuat selingan yang tidak membosankan. Irama ini yang membuat mata bergerak secara lembut/terarah, tidak melompat pada saat memandang suatu busana.Mata akan memandang pertama pada sesuatu yang dominan, baru berpindah pada yang sub dominan. Karena yang dominan lebih luas, maka sering diadakan pengulangan atau perubahan bertingkat.

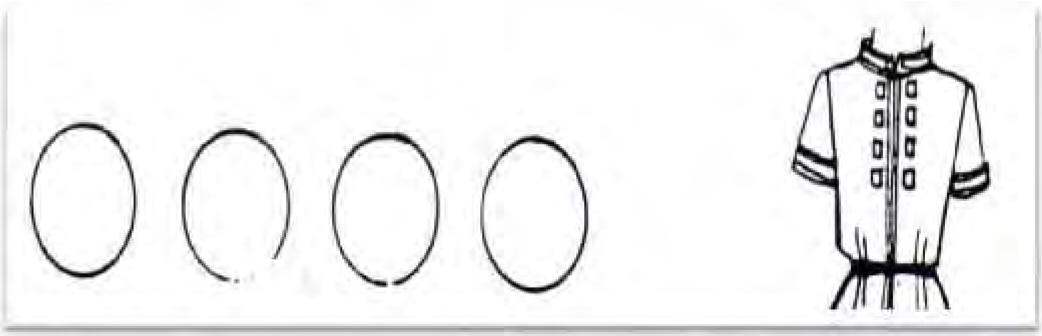


Irama adalah perasaan gerakan dari organisasi unsur-unsur desain. Gerakannya mungkin mengalir, terpotong-potong, lembut, berulang-ulang atau beruntun (berurutan). Irama menekankan arah, mempengaruhi ukuran, dimana irama tersebut ditempatkan. Penggunaan garis-garis lengkung sangat mudah mendapatkan irama. Biasanya lebih pendek atau halus iramanya, lebih kalem kesannya, lebih panjang iramanya untuk mencapai klimaks kesannya lebih menarik.

Ada empat macam cara untuk mengadakan irama dalam busana:

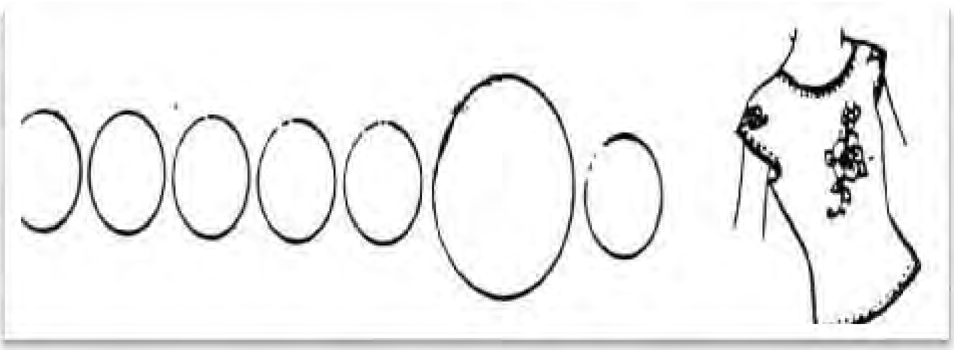
Pengulangan ialah pengulangan garis yang didapat dari penggulangan garis lipit, renda, kancing yang membentuk jalur.





Prinsip pengulangan merupakan prinsip yang paling sederhana dan paling mendasar dari semua prinsip penyusunan unsur desain. Prinsip ini menerapkan suatu unsure lebih dari satu kali dalam tempat yang berbeda.

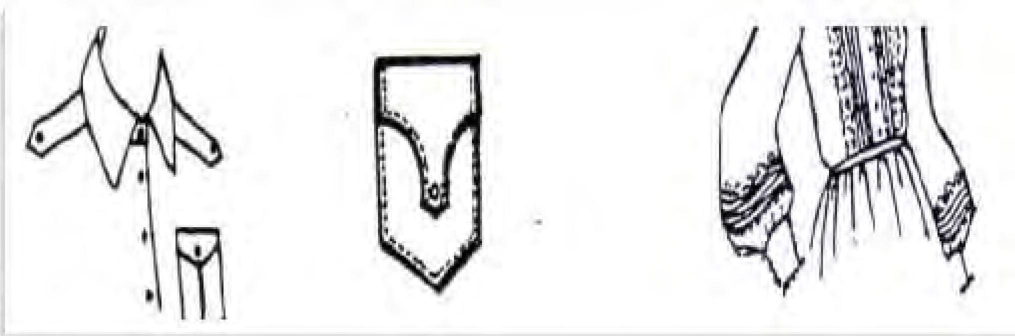
Prinsip pengulangan terdiri dari dua macam yaitu pengulangan yang teratur dan pengulangan yang tidak teratur. Pengulangan teratur efek arahnya kuat tetapi cepat membosankan, pengulangan tidak teratur efek arahnya lebih lemah tetap[I hasilnya sering lebih menarik.





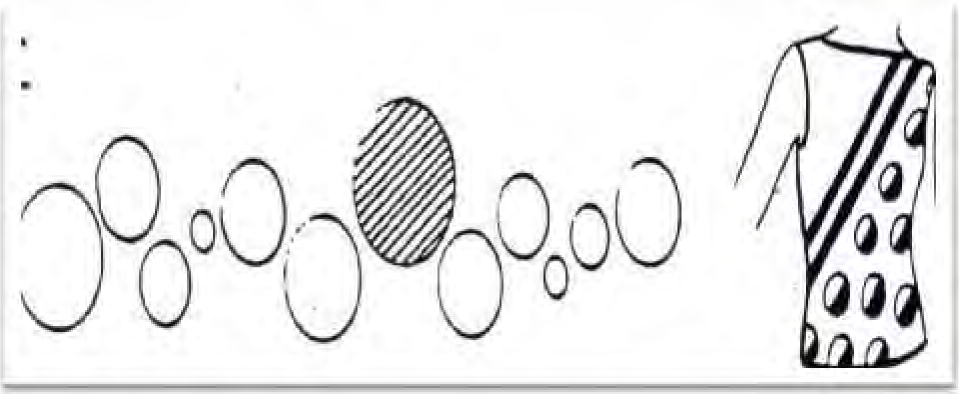
Dominan

Prinsip pengulangan sangat penting dalam desain busana, karena factor koordinasi dari elemen busana untuk menuju suatu kesatuan.
Pengulangan memberi kesatuan dari desain busana, seperti bentuk saku pengulangan bentuk kerah, pengulangan kancing. Pengulangan warna dari variasi tekstur, setikan mesin pada tepi garis (topstitching) saku, Tanpa pengulangan desain busana akan terlihat membosankan.



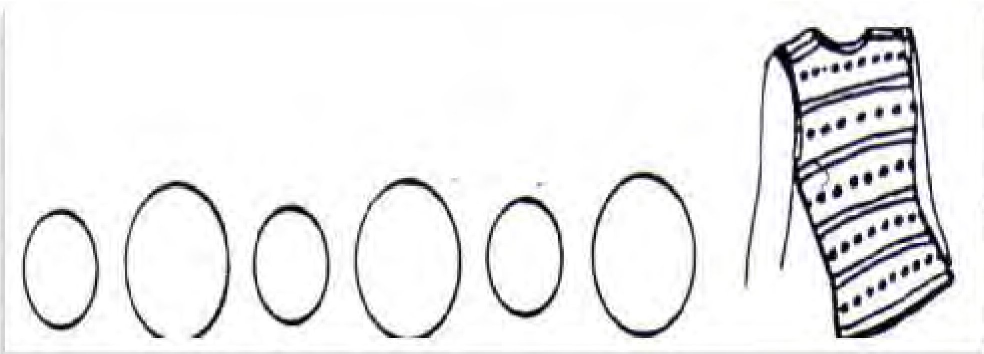
Kontras

Kontras adalah suatu perasaan perbedaan yang jelas, pertentangan yang kelihatan justru bertujuan memperlihatkan ketidaksamaannya. Prinsip ini kuat karena memfokus perhatian kepada tempat terjadinya pertentangan. Kontras kelihatan membagi bidang. Jadi apabila ingin memperpendek ukuran suatu bidang kontras dapat digunakan untuk itu. Makin kuat kontrasnya, efeknya kelihatan berani, sedang bila terlalu banyak kontras susunan kelihatan kacau. Oleh karena itu penggunaan kontras hendaknya sebijaksana mungkin.



Alternatif

Prinsip selang–seling adalah prinsip yang dalam penerapannya menggunakan dua unsure yang berbeda yang disusun secara selang–seling bergantian. Prinsip ini bersifat mengarahkan karena menuntun perhatian dan menekankan suatu arah. Efek dari prinsip adalah tenang, tetapi jika terlalu banyak dapat membosankan. Kesan membosankan dapat diatasi apabila unsur yang digunakan menarik.



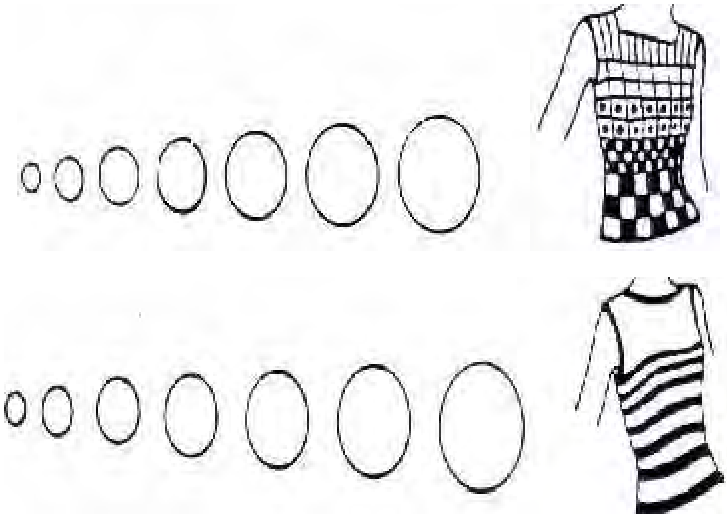
Radiasi (pancaran)

Garis-garis radiasi didapat dari kerutan dari garis lengkung, yang terdapat pada garis leher, yoke, saku, dll.

Peralihan ukuran

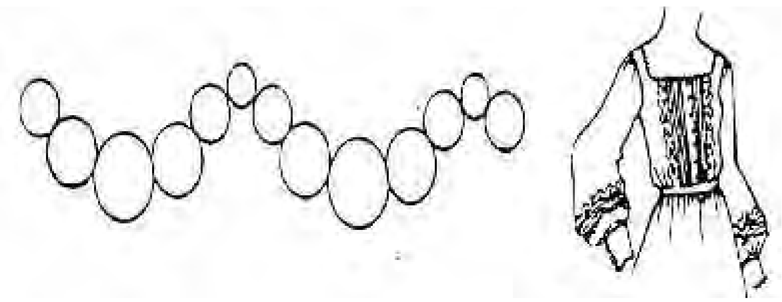
Ialah apabila mata bergerak di seluruh siluet/luas pakaian. Dari satu bagian ke bagian lain, melihat bentuk atau warna yang berubah bertingkat (disebut juga

gradation) misal: peralihan lebar rok, peralihan ukuran, pemakaian renda pada garis leher, tapi lengan dan kelim bawah yang bervariasi lebarnya.



Gradasi adalah prinsip rangkaian dari unit yang berdekatan, sama dengan segala hal, kecuali perbedaan perubahan tingkatan dari satu unit ke unit selanjutnya. Dalam hal ini diperlukan lebih dari dua tingkatan untuk mendapatkan gradasi, perubahan harus secara kontinyu dan konsisten. Bagian bidang yang besar pada gradasi terlihat lebih berat dan bagian yang kecil lebih ringan,maka penempatannya hendaknya disesuaikan dengan kondisi, sebab prinsip ini merupakan prinsip yang mengarahkan dan menuntun pandangan sepanjang perubahannya.

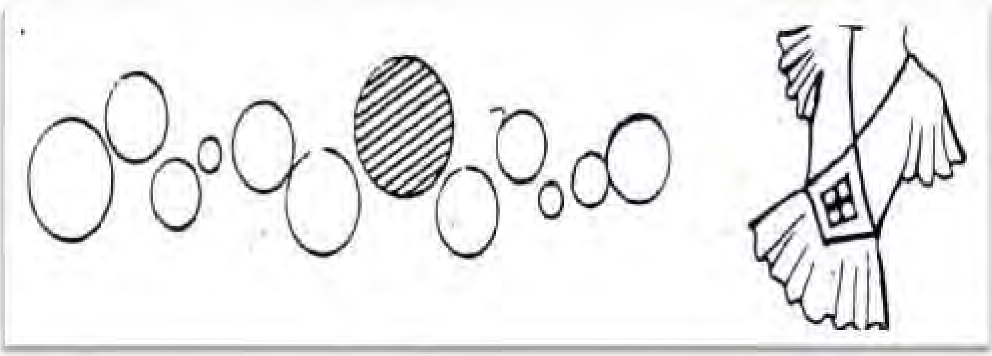
Pertentangan
Irama juga dapat terjadi justru dari kontras, misal pertentangan garis-garis motip kain atau garis lain.



Irama yang terjadi dari garis-garis motip kain yang bertentangan.

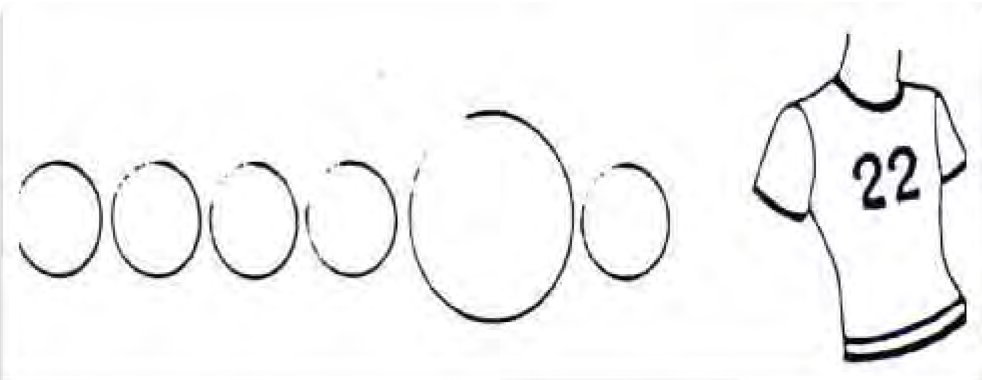
a) Potongan atas hingga bawah gaun membentuk irama.
b) Radiasi/pancaran pada garis leher menimbulkan irama.
c) Pengulangan lipit pada garis panggul dan lipit pada lengan.

Kontras





Pusat Perhatian (*Point of interest*)
Sebuah desain busana yang baik harus mempunyai sebuah bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lain. Ini yang disebut pusat perhatian. Pusat perhatian ini untuk mengarahkan mata pada bagian yang paling menarik dari si pemakai. Dengan kata lain, tonjolkan, tarik perhatian ke bagian yang menarik, dan samarkan bagian yang kurang menarik, agar tersembunyi. Penaburan pusat perhatian hasilnya malah kurang menyenangkan. Ini sering terjadi misalnya pada wanita-wanita yang mengenakan busana bersulam besar-besar yang ditempatkan di beberapa tempat.





Penekanan

Penekanan merupakan kreasi suatu titik pusat atau pusat perhatian dimana aspek-aspek yang lain tunduk dibawahnya. Dengan adanya penekanan perhatian dibatasi untuk difokuskan kepada satu hal yang dianggap penting dan menarik.

Dalam merencanakan bagian-bagian busana yang akan dijadikan pusat perhatian, ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai. Desain busana yang baik dapat melalui pemilihan garis-garis atau warna, terutama pada bagian muka (wajah). Gaun berwarna hitam dengan kerah dan manset putih membawa perhatian seseorang pada bentuk muka dan tangan si pemakai.

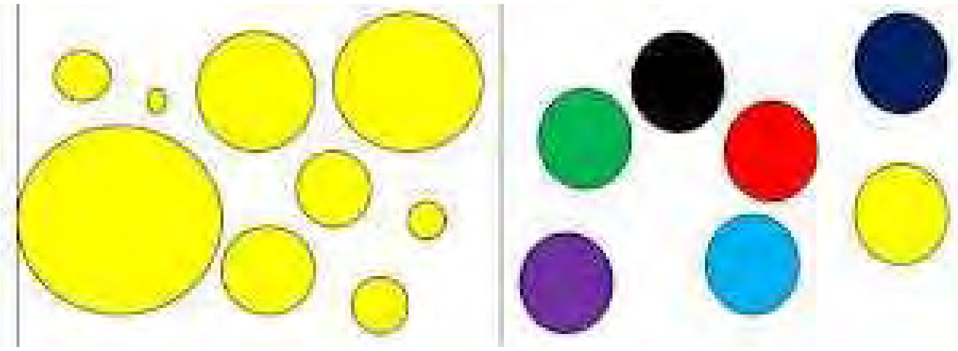
Pusat perhatian disamping untuk menonjolkan bagian yang menarik dari si pemakai , dapat digunakan juga untuk menutupi kekurangan atau bagian yang kurang menarik. Misalnya ikat pinggang yang menarik/menyolok member tekanan pada pinggang yang ramping dan menghilangkan perhatian pada panggul yang besar,hiasan pada bagian bawah rok, dapat menonjolkan bentuk kaki yang indah.

Untuk menimbulkan kesan tenang, biasanya pusat perhatian diletakkan di dekat wajah. Sedangkan untuk menunjukkan kesan lincah dan dinamis, dapat diletakkan di bagian belakang.



Harmoni (*Unity*, Kesatuan)

Unity atau harmoni mempunyai arti: *semua elemen dari sebuah desain bekerja sama menghasilkan efek visual yang sukses.* Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain, yang walaupun berbeda, tetapi membuat bagian-bagian itu bersatu.









Sebuah busana mempunyai bagian-bagian yang berbeda, seperti kerah, lengan, saku, ikat pinggang dan hiasan-hiasan.

Busana dengan kerah bulat, serasi dengan saku yang sudutnya agak membulat, gesper dan kancing yang berbentuk bulat pula.

Desain hiasan pada sebuah busana kelihatan serasi jika ditempatkan pada/sesuai garis-garis struktur yang telah dipilih.

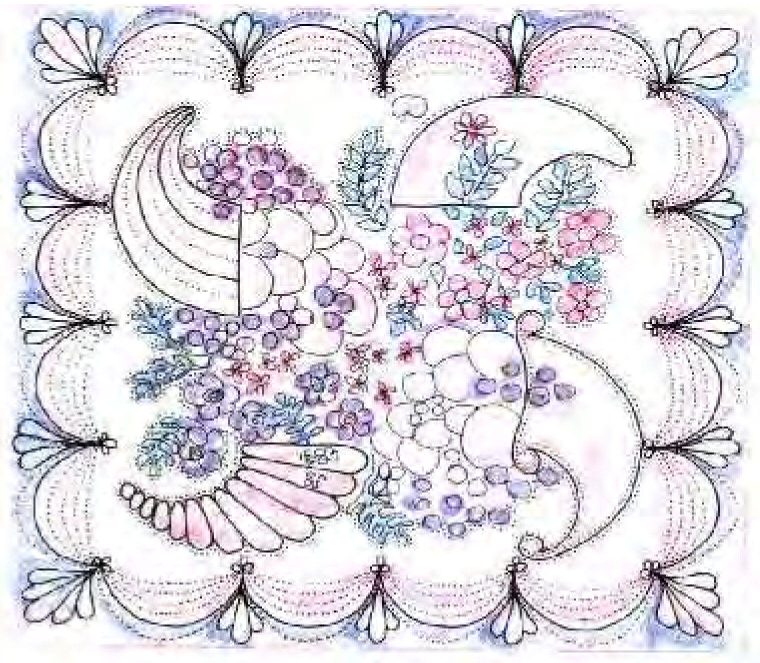
Keserasian dalam warna dapat mudah dipelajari dari teori warna dapat mudah dipelajari dari teori warna dan dari lingkaran warna.dan desain tersebut.

Harmoni dalam paduan unsur bentuk.

Beberapa kiat untuk mencapai Harmoni/*Unity:*

a) Garis-garis *style* harus konsisten pada setiap area dari busana itu dan pada bagian-bagian busana yang dirancang untuk *co-ordinate* nya.
b) Semua area harus mencerminkan bentuk yang sama. Pada contoh, kerah, manset, dan tepi bawah berbentuk garis lengkung, dengan saku yang persegi. Bentuk persegi ini "menyela" kelangsungan desain tersebut.
c) Hindarkan perbedaan kecil antara tepi panjang lengan dan kelim bawah busana. Ini tidak berarti bahwa semua lengan harus sama panjang dengan kelim bawah baju. Tapi perbedaan panjangnya harus cukup terlihat bahwa memang direncanakan demikian. Atau memang samakan saja dengan panjang dengan baju.
d) Garis-garis bawah motif atau kotak yang dipergunakan secara lurus harus tepat letaknya. Misalnya pada lengan seharusnya bersatu dengan garis lain pada busana. Loncatan *kecil* mengganggu kesan desain secara horisontal. Garis-garis style pada semua bagian busana harus serasi dan melengkapi satu sama lain.

Harmoni dalam paduan unsur bentuk









Gambar 2. 31 Macam-macam contoh prinsip desain pada benda dan busana

c. Rangkuman

Dalam merancang suatu benda atau busana juga harus diperhatikan prinsip desain agar benda tersebut terlihat menarik.
Prinsip desain tersebut terdiri dari 6 yaitu:
1. prinsip harmoni
2. prinsip proporsi
3. prinsip keseimbangan
4. prinsip irama
5. prinsip aksen
6. prinsip kesatuan.

Unity atau harmoni mempunyai arti: semua elemen dari sebuah desain bekerja sama menghasilkan efek visual yang sukses. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain, yang walaupun berbeda, tetapi membuat bagian-bagian itu bersatu.

d. Tugas

1. Carilah desain busana dengan *style* simetris dan a simetris. Kutiplah desain busana tersebut pada kertas HVS ukuran A4 dengan penjelasan detail desain busananya.
2. Carilah desain busana dengan *style* irama. Kutiplah desain busana tersebut pada kertas HVS ukuran A4 dengan penjelasan detail desain busananya.

e. Tes Formatif

1. Jelaskan pengertian proporsi!
2. Sebutkan 2 macam keseimbangan, dan beri penjelasan!
3. Jelaskan yang dimaksud irama dalam desain busana!
4. Pengulangan adalah salah satu cara untuk membentuk irama, jelaskan!
5. Jelaskan yang dimaksud dengan penekanan atau pusat perhatian!
6. Jelaskan yang dimaksud dengan harmoni *(unity)*!
7. Sebutkan kiat-kiat untuk mencapai harmoni!

f. Kunci Jawaban

1. Proporsi adalah perbandingan antara bagian-bagian atau bagian dengan keseluruhan, misalnya proporsi tubuh manusia dibandingkan dengan ukuran kepala, menurut mode digambarkan tubuh manusia 9x ukuran kepala manusia.
2. Ada 2 macam keseimbangan:
   a) Keseimbangan simetris.

Keseimbangan simetris ialah apabila unsur-unsur di bagian kiri dan kanan sama.

b) Keseimbangan asimetris.
Keseimbangan asimetris ialah apabila unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain tidak sama dari garis tengahnya, melainkan diimbangi salah satu unsur lain.

3. Irama ialah pergerakan mata yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain tanpa melompat.
4. Pengulangan ialah pengulangan garis yang didapat dari penggulangan garis lipit, renda, kancing yang membentuk jalur.
5. Pusat perhatian adalah menarik perhatian ke bagian-bagian yang menarik dan menyamarkan bagian yang kurang menarik.
6. Yang dimaksud dengan harmoni *(unity*) adalah suatu kesepakatan dalam perasaan, kombinasi yang menyenangkan dari susunan sesuatu yang berbeda. Berbagai unsur dan prinsip dikompromikan, bekerjasama satu dengan lainnya. Harmoni menyatukan bagian-bagian dan merupakan salah satu prinsip penyatuan yang kuat.
7. Kiat untuk mencapai harmoni:
   a. Garis-garis *style* harus konsisten.
   b. Semua area mencerminkan bentuk yang sama.
   c. Hindari perbedaan kecil.
   d. Garis, kotak atau motif harus lurus letaknya.
   e. Garis kelim dan hiasan pada lengan harus bersatu dengan garis lain pada busana.
   f. Garis *style* pada semua bagian harus sesuai dan melengkapi satu sama lain.

g. Lembar Kerja

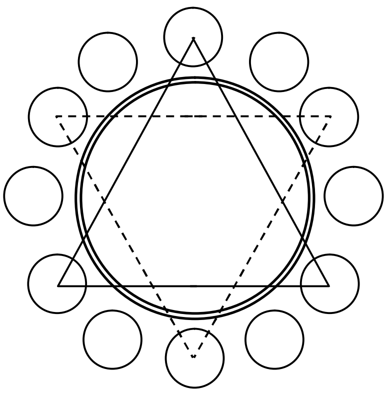
1. Alat
   a) Pensil mekanis, drawing pen 0.3.
   b) Meja gambar (meja kutip).
2. Bahan
   a) Kertas HVS ukuran A4.
   b) Gambar atau desain.
3. Keselamatan Kerja
   a) Periksa meja gambar sebelum dimulai pekerjaan.
   b) Hati-hati dalam mengerjakan tidak boleh ceroboh.
   c) Bersihkanlah kembali meja gambar/matikan kembali lampu jika menggunakan meja kutip.
   d) Membersihkan kembali tempat kerja setelah selesai bekerja.

4. Langkah Kerja
   a) Membuat gambar dengan penerapan irama pada busana.
   b) Menyiapkan alat dan bahan.
   c) Menyiapkan desain busana dengan penekanan irama.

d) Mengutip bagian busana keseluruhan menggunakan meja kutip.
e) Merapikan gambar dan ditinta dengan *drawing pen.*
f) Setelah selesai dibersihkan kembali.

Lembar Kerja Peserta Didik (Eksperimen: membuat lingkaran warna menurut Prank)

1. Waktu: 4 x 45 menit.
2. Alat dan bahan.
   a) Meja gambar.
   b) Pensil.
   c) Karet penghapus.
   d) Kuas no.2.
   e) Penggaris.
   f) Jangka (alat bantu untuk membuat lingkaran).
3. Bahan.
   a) Kertas gambar A3.
   b) Cat poster..
4. Kesehatan dan Keselamatan Kerja
   Sebelum bekerja sebaiknya kalian memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
   a) Periksa meja gambar sebelum dimulai bekerja.
   b) Letakkan bahan dan alat yang dipergunakan pada posisi yang aman
   c) Sediakan air untuk mencuci kuas agar selalu bersih
   d) Sediakan kain untuk melap kuas
   e) Bersihkan kuas setelah selesai mengerjakan tugas
   f) Simpanlah kembali bahan dan alat pada tempat semula
   g) Hati-hati dalam mengerjakan, tidak boleh ceroboh.
   h) Ikuti contoh lingkaran warna yang benar.
   i) Membersihkan kembali meja gambar atau tempat kerja setelah selesai bekerja.
5. Langkah Kerja
   a) Persiapan
      1) Siapkan kertas, cat poster atau cat air, pensil, karet penghapus.
      2) Siapkan kuas, penggaris, palet, jangka.
   b) Proses pelaksanaan
      1) Buatlah lingkaran warna menurut Prank sesuai gambar.



2) Buatlah campuran warna primer dengan air tidak terlalu encer dan tidak terlalu kental.
3) Kuaskan warna pada letak bidang warna primer.
4) Buatlah campuran dua warna primer dengan air yang cukup.
5) Kuaskan warna pada letak bidang warna sekunder.
6) Buatlah campuran satu warna sekunder dengan satu warna primer yang berdekatan.
7) Kuaskan warna analogus pada pertengahan bidang warna primer dan sekunder.
8) Rapikan kembali alat dan bahan yang digunakan.

6. Penyelesaian akhir
   Hapuslah coretan-coretan pensil yang mungkin ada pada karya hasil lingkaran warna kalian.

Latihan

Buatlah komposisi bidang yang terbentuk dari pengulangan variasi susunan garis-garis patah. Variasi susunan dapat dibuat secara horizontal atau vertikal dengan jark yang tidak sama/bebas. Kemudian warnailah bidang-bidang yang terbentuk dari variasi susunan garis patah itu dengan menggunakan warna-warna komplementer. Misalnya merah dan hijau, biru dan orange atau kuning dan violet, sehingga menjadi suatu komposisi warna komplementer yang mempunyai kesan bergerak dan menarik.

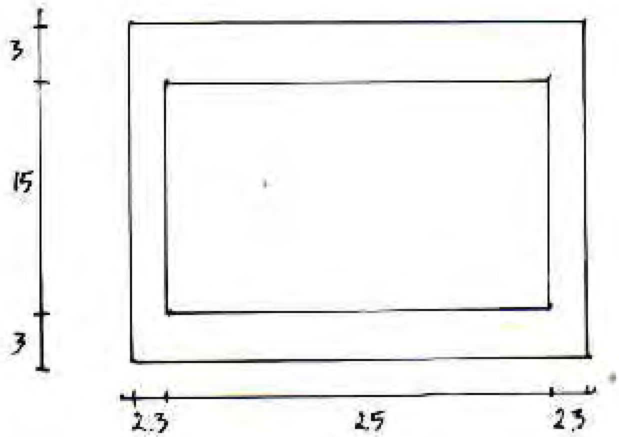
Ketentuan yang harus diperhatikan, adalah:

a) Ukuran kertas A4.
b) Ukuran bidang gambar 20 x 30 cm.
c) Gunakan salah satu pasang warna komplementer.
d) Waktu 6 x 45 menit.

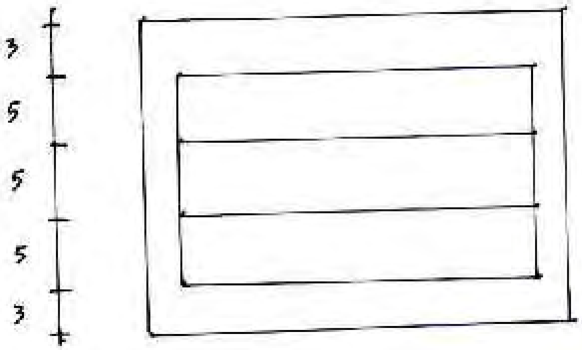
Lembar Kerja Peserta Didik (eksperimen: menggambar komposisi bidang organis)

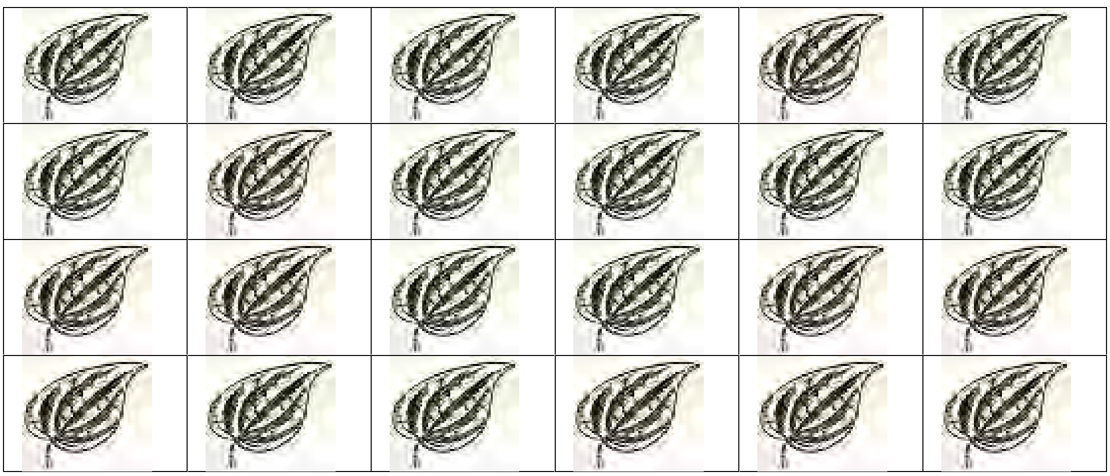
1. Waktu: 8 x 45 menit.
2. Alat dan bahan.
   a) Pensil HB dan 2B.
   b) Lem kayu.
   c) Kertas gambar ukuran A4 sebanyak 2 lembar.
   d) Kertas karton ukuran A4.
3. Kesehatan dan keselamatan kerja
   Sebelum mulai bekerja, sebaiknya kalian perhatikan hal-hal berikut:
   a) Mengenakan busana praktek.
   b) Mentaati semua peraturan yang ada di ruang kerja.
   c) Bersikap hati-hati dan teliti.
   d) Menggunakan petunjuk menggunakan pemakaian alat.
   e) Menggunakan alat dan bahan sesuai aturan.
   f) Membersihkan alat dan ruang kerja setelah digunakan.
   g) Mengembalikan alat pada tempatnya semula.

4. Langkah kerja
   a) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan sesuai dengan yang telah dijelaskan.
   b) Menentukan format bidang gambar, apakah horizontal atau vertikal.

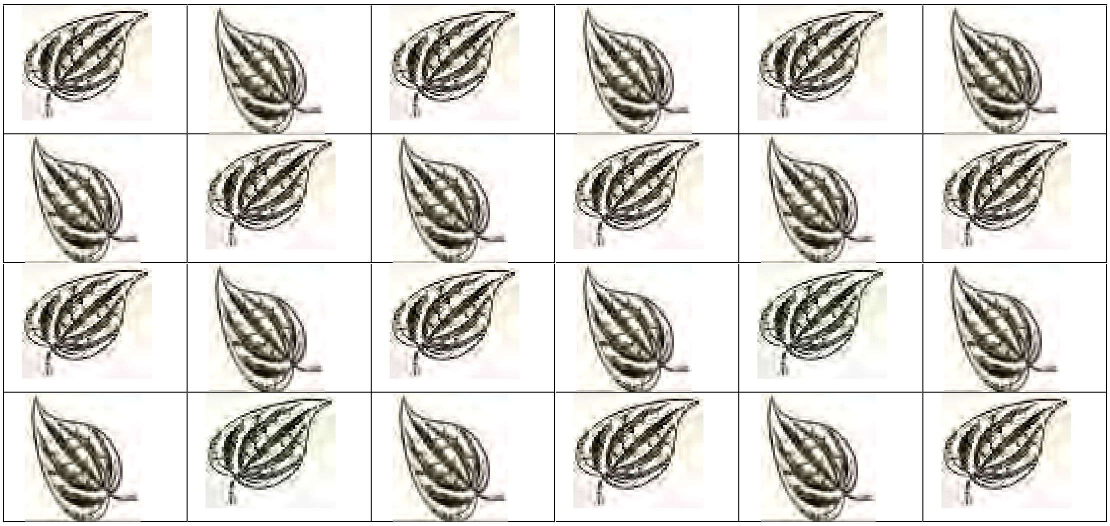


   c) Menyusun bidang-bidang organis di atas kertas sesuai dengan keinginan dan kaidah- kaidah estetis.





d) Menebalkan garis-garis yang telah dibuat dan menghapus bagian-bagian yang tidak perlu.



e) Mengevalusi dan mengkonsultasikan hasil kerja.
f) Mendiskusikan.
g) Menyajikan.

Latihan

1. Buatlah komposisi berbagai bentuk organik dan apabila ada kesulitan atau ada hal yang belum dipahami, konsultasikan dengan guru pembimbing.
2. Carilah berbagai jenis daun yang bentuknya menarik, dan tempelkan daun-daun tersebut pada karton dengan ukuran A4.
3. Alokasi waktu untuk kegiatan ini selama 100 menit.
4. Apabila tugas pertama kalian sudah selesai dan sudah dikonsultasikan kepada guru pembimbing kalian, maka selanjutnya gambarlah daun tersebut pada kertas gambar ukuran A4, cara menggambarnya cukup garis kontur sisi luar dari daun (tidak perlu diarsir), dan penggambarannya tidak dituntut untuk persis, tetapi dapat dimodifikasikan sesuai dengan pengalaman kalian.
5. Setelah selesai latihan 1 dan 2, pada latihan 3, coba kalian membuat komposisi bidang organik distorsi (tidak alami) pada kertas gambar ukuran A4.

BAB III EVALUASI

A. Kognitif Skills

Bacalah soal-soal di bawah ini dengan baik dan teliti dan jawablah dengan singkat dan jelas!

1. Yang dimaksud dengan garis adalah...
2. Sifat garis lurus adalah...
3. Garis mempunyai fungsi...(sebutkan 4 fungsi)
4. *Shape* didefinisikan sebagai...contohnya...
5. Pada desain busana, ukuran digunakan untuk menentukan...contohnya...
6. Dimensi warna menurut Prang adalah...
7. Warna asli adalah...
8. Warna-warna netral adalah...
9. Warna-warna panas mempunyai sifat...contohnya...
10. *Value* adalah...
11. Tekstur adalah...
12. Pengaruh tekstur yang mengkilap terhadap si pemakai busana...
13. Motif adalah...
14. Harmoni adalah...
15. *Monochromatic* adalah...contohnya...
16. Keseimbangan simetri adalah...
17. Irama dalam desain dapat diartikan...
18. Cara-cara yang dapat menghasilkan irama dalam desain busana adalah...
19. Peralihan ukuran adalah...
20. Pusat perhatian/aksen adalah...

B. Psikomotorik Skills

1. Buatlah hiasan tepi dengan menggunakan garis lurus dan garis lengkung, sehingga menjadi bentuk yang menarik, dengan ketentuan sebagai berikut:
   a. Hiasan dibuat pada kertas gambar dengan ukuran 20 x 30 cm.
   b. Buatlah garis tepinya masing-masing 3 cm, sehingga membentuk bidang empat persegi panjang, ukuran 24 x 14 cm.
   c. Buatlah bidang empat persegi panjang ukuran 20 x 10 cm dalam bidang tersebut.
   d. Buatlah hiasan pada sepanjang sisi empat persegi panjang tersebut dengan menggunakan pensil 1-2B.
   e. Waktu: 4 x 45 menit.
   f. Komposisi bebas.

2. Buatlah komposisi tiga bidang geometris yang disusun secara berulang, sehingga menjadi suatu susunan bentuk yang menarik, dengan ketentuan sebagai berikut:
   a. Ukuran kertas A4.
   b. Ukuran bidang gambar: 20 x 28 cm.
   c. Ukuran bentuk bebas.
   d. Susunan pengulangan bebas.
   e. Waktu 4 x 45 menit.
3. Buatlah komposisi garis-garis secara horizontal atau vertikal, sehingga membentuk 12 bidang, warnailah 12 bidang yang terbentuk itu dengan gradasi warna dari merah ke violet, sehingga menjadi komposisi yang menarik, dengan ketentuan sebagai berikut:
   a. Ukuran kertas A4.
   b. Ukuran bidang gambar bebas.
   c. Ukuran bentuk bebas.
   d. Waktu 4 x 45 menit.
4. Buatlah eksplorasi warna komplemen dengan menggunakan pensil warna, sehingga menjadi bentuk hiasan dengan warna komplemen yang menarik, dengan ketentuan sebagai berikut:
   a. Ukuran kertas A4.
   b. Ukuran bidang gambar bebas.
   c. Ukuran bentuk bebas.
   d. Waktu 2 x 45 menit.

C. Attitude Skills

No	Nama	Perilaku				Nilai	Ket
		Bekerja sama	Berinisiatif	Penuh Perhatian	Bekerja sistematis		
1.	Ruri						
2.	Udin						
3.							

Catatan: Kolom perilaku diisi dengan angka yang sesuai:
1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = sedang, 4 = baik, 5 = amat baik

2. Pertanyaan langsung

Kita juga dapat menanyakan secara langsung tentang sikap seseorang berkaitan dengan sesuatu hal. Misalnya, bagaimana tanggapan peserta didik tentang kebijakan yang baru.

D. Produk/benda kerja sesuai kriteria standar

Lembar Penilaian Tes Praktek.
Nama Peserta :
Kelas :

Pedoman Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Maks	Skor Perolehan	Keterangan
1	2	3	4	5
I	**Perencanaan** 1.1 Persiapan alat dan bahan	10		
		10		
II	**Proses (sistimatika & cara kerja)** 2.1. Cara menggores setiap unsur-unsur desain 2.2. Cara menggambar detail unsur-unsur desain 2.3. Cara menggambar unsur-unsur desain sesuai dengan tekniknya.	10 10 10		
		30		
III	**Kualitas Produk Kerja** 3.1. Hasil goresan setiap unsur-unsur desain 3.2. Hasil gambar detail unsur-unsur desain 3.3. Hasil gambar unsur-unsur desain sesuai dengan tekniknya. 3.4. Pekerjaan diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan.	10 10 15 5		
	Sub Total	40		
IV	**Sikap/Etos Kerja** 4.1. Tanggung jawab 4.2. Ketelitian 4.3. Inisiatif / Kreativitas 4.4. Kemandirian	2 3 3 2		
	Sub Total	10		
V	**Laporan** 5.1 Sistematika penyusunan laporan 5.2 Kelengkapan bukti fisik	4 6		
	Sub Total	10		
	Total	100		

E. Batasan waktu yang telah ditetapkan

F. Kunci jawaban

1. Yang dimaksud dengan garis adalah kepanjangan dari suatu tanda, hubungan dari dua titik, atau efek yang terjadi dari garis tepi suatu obyek.
2. Sifat garis lurus adalah keras, langsung, *masculine* kaku.
3. Garis mempunyai fungsi:
   a. Membatasi bentuk strukturnya (siluet)
   b. Membagi bentuk siluet dalam bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan desain.
   c. Menentukan periode dari suatu busana (siluet)
   d. Memberi arah dan pergerakan.
4. *Shape* didefinisikan sebagai bidang datar berdimensi dua dibatasi oleh garis. Contohnya desain hiasan, motif, aplikasi, gambar desain busana, saku, kerah.
5. Pada desain busana, ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Contohnya rok mini, rok kini, rok midi, rok maksi dan longdress.
6. Dimensi warna menurut Prang adalah tiga dimensi warna hue, value dan intensitas.
7. Warna asli adalah warna-warna primer, sekunder dan warna penghubung yang belum tercampur hitam atau putih.
8. Warna-warna netral adalah hitam, putih dan abu-abu.
9. Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong sehingga membuat sesuatu obyek terlihat lebih besar. Contohnya seorang wanita memakaibusana warna merah terlihat lebih besar atau gemuk, karena warna merah adalah warna yang mempunyai sifat panas.
10. *Value* adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna tersebut mengandung warna hitam atau warna putih.
11. Tekstur adalah media atau bahan yang nyata terlihat dari bahan/kain busana dibuat.
12. Pengaruh tekstur yang mengkilap terhadap si pemakai busana, membuat si pemakai busana tersebut terlihat besar atau gemuk, karena bahan yang mempunyai tekstur mengkilap lebih banyak memantulkan cahaya.
13. Motif adalah corak yang terdapat pada bahan tekstil, seperti corak bentuk bunga, binatang, bola-bola, garis-garis, kotak-kotak, geometris, yang ditenun, *printing*, sulam, *quilting*, bentuk motif seperti aslinya, distilir atau bentuk-bentuk abstrak.
14. Harmoni adalah prinsip desain yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur desain, ide-ide dan tema.
15. *Monochromatic* adalah harmoni satu warna, kombinasi warna yang menggunakan satu warna, tetapi berbeda dalam valuenya. Contohnya pada busana, seperti rok biru tua dikombinasikan dengan blus biru muda, atau gaun warna merah muda, ikat pinggang dan bagian kerah warna merah tua.
16. Keseimbangan simetri adalah prinsip keseimbangan pada penerapan desain pada busananya, bagian kanan dan kiri desain busananya sama jarak dan bentuknya dari tengah muka busananya, contoh kerah, saku, garis hias, atau hiasan lain sama.

17. Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan, dapat dicapai dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselang-seling, sehingga tidak membosankan.
18. Cara-cara yang dapat menghasilkan irama dalam desain busana adalah dengan mengadakan pengulangan garis, warna dan bentuk, peralihan ukuran dan pertentangan atau kontras.
19. Peralihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya yang menghasilkan irama.
20. Pusat perhatian/aksen adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian desain busana lainnya, dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas/kupnat, kerutan, bros, syaal dan lain-lainnya.

BAB IV PENUTUP



Modul Unsur Unsur dan Prinsip Desain adalah mengawali modul dasar menggambar busana, maka dasar penguasaan pembuatan garis lebih banyak dilatihkan dalam modul ini. Diharapkan dengan banyak membuat atau berlatih menarik garis peserta didik dapat dengan mudah menggambarkan kreasinya dalam bentuk gambar.

Disamping penguasaan menarik garis untuk menyatakan bentuk, peserta didik diharapkan menggunakan rasa dalam menata unsur-unsur desain dan menggunakan prinsip prinsip desain dalam penggabungan unsur.

Untuk kelanjutannya dalam kompetensi menggambar busana disarankan peserta didik harus banyak ide dan karya dalam fantasi. Dengan ide dan fantasi ini supaya peserta didik dapat berkreasi untuk mencapai suatu tujuan. Dalam berkreasi peserta didik harus dapat membatasi diri, karena pembatasan diri ini akan menghasilkan karya yang bermutu dan indah.

Supaya kreativitas peserta didik dapat berkembang dengan menggunakan materi yang terbatas, perlu dipelajari dan dilatih bagaimana menemukan hubungan antara bentuk dan warna yang meliputi: mencari bentuk-bentuk baru, mencari hubungan bentuk dengan warna serta mencari bentuk alam dan warna.

DAFTAR PUSTAKA

Atisah Sipahelut, Petrussumadi, *Dasar-Dasar Desain,* Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1991.

Tate, Sahron Lee. 1989. *Inside Fashion Design Third Edition*. New York: Harper dan Row Publishers. Inc.

Wagiono, Msc, Drs, *Latihan Menggambar Dasar Bentuk dan Warna*, Mandira Jaya Abadi, 1998

Catatan

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

......

Lampiran 1
Format Evaluasi

DAFTAR NILAI HASIL KARYA PORTOFOLIO

Nama

Kelas dan NIS

Tanggal

LEMBAR PENILAIAN TES PRAKTIK

Nama peserta :

Pedoman Penilaian

No	Unsur Yang Dinilai	Bobot			Angka yang diperoleh	Ket
1.	Persiapan	10				
	Alat dan bahan menggambar: - Pensil - Boxi hitam/pena hitam/drawing pen - Bahan kertas gambar A4 - Penghapus - Penggaris.		10			
2.	Proses	40				
	- Membuat gambar - Kebersihan.		25 15			
3.	Hasil	50				
	- Kerapian dan kebersihan gambar - Penyelesaian gambar.		20 30			
		100				

Lembar Pengamatan Kegiatan Diskusi

No.	Nama Siswa	Aspek Pengamatan					Jlh	Ni-lai	Ket
		Kerja sama	Meng-Komunika-sikan pen-dapat	Toleransi	Keaktifan	Menghargai pendapat teman			

Keterangan Skor :
Masing-masing kolom diisi dengan kriteria
4 = Baik Sekali
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

$$\textbf{Nilai} = \frac{\sum \textbf{Skor perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal (20)}} \textbf{ X 100}$$

Kriteria Nilai

A = 80 – 100 : Baik Sekali
B = 70 – 79 : Baik
C = 60 – 69 : Cukup
D = ‹ 60 : Kurang

Rubrik Penilaian Presentasi

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian						Jlh Skor	Nilai	Ket
		Komunikasi	Sistematika penyampaian	Wawasan	Keberanian	Antusias	*Gesture* dan penampilan			

Keterangan Skor :
Masing-masing kolom diisi dengan kriteria
4 = Baik Sekali
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{Skor Maksimal (20)}} \times 100$$

Kriteria Nilai

A	=	80 – 100	:	Baik Sekali
B	=	70 – 79	:	Baik
C	=	60 – 69	:	Cukup
D	=	‹ 60	:	Kurang

Kriteria Penilaian Praktek

No	Unsur Yang Dinilai	Bobot			Angka yang diperoleh	Ket
1.	Persiapan	10				
	Alat menggambar : Pensil Pensil warna Bahan : Kertas gambar A4		5 5			
2.	Proses	40				
	Pembuatan variasi garis, bidang, bentuk dan warna Penguasaan pengarsiran warna (gelap-terang) Kreatifitas penggabungan unsur seni rupa		15 15 10			
3.	Hasil	50				
	Ketegasan bentuk Kemeruangan bentuk (gelap-terang) Keharmonisan penataan unsur seni rupa Keseimbangan penataan bentuk-bentuk geometris Kerapian dan kebersihan gambar		10 10 10 10 10			
	Jumlah	100				

Daftar Cek Unjuk Kerja Praktik

NO	Unsur-unsur dan Prinsip Desain	YA	TIDAK
1.	Apakah kalian menyiapkan tempat kerja (meja, alat, dan lain-lain)?		
2.	Apakah kalian menyebutkan alat/bahan menggambar?		
3.	Apakah kalian menggunakan alat/bahan menggambar dengan benar?		
4.	Apakah kalian menggunakan alat/bahan menggambar dengan benar?		
5.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam garis lurus, lengkung, dan variasinya dan menerapkan optical illusion?		
6.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam bidang tanpa menggunakan mistar?		
7.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam bidang tanpa menggunakan mistar?		
8.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam tekstur buatan?		
9.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang lingkaran warna dengan benar?		
10.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam nilai gelap terang (value) suatu benda?		
11.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam motif atau corak bahan pada gambar?		
12.	Apakah kalian melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan unsur desain pada benda?		
13.	Apakah kalian melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi?		
14.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip proporsi?		
15.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip keseimbangan (*balance*)?		
16.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam prinsip irama (*rhythm*)?		
17.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang macam-macam penekanan?		
18.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang harmoni (*unity*)?		
19.	Apakah kalian membuat eksperimen tentang kesatuan?		
20.	Apakah kalian melakukan asosiasi, mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan prinsip desain pada benda?		
21.	Apakah kalian melakukan komunikasi dengan membuat laporan dan mempresentasikan hasil diskusi?		

Lembar Penilaian

Nama Peserta Didik :

Nama Penilai :

Peserta yang Dinilai :

Kompeten	
Belum Kompeten	

Umpan Balik untuk Peserta Didik

Tanda Tangan

Peserta didik sudah diberitahu tentang hasil penilaian dan alasan-alasan pengambilan keputusan.	**Tanda tangan Penilai :** **Tanggal :**
Saya sudah diberitahu tentang hasil penilaian dan alasan–alasan pengambilan keputusan.	**Tanda tangan Peserta Didik:** **Tanggal :**

Biodata Penyusun

1.	Nama	**Dra. Catri Sumaryati, MM**
2.	NIP	195809221986032002
3.	Jenis Kelamin	Perempuan
4.	Email	catrisumaryati@ymail.com
5.	Tempat/Tanggal Lahir	Bandung, 22 September 1958
6.	Alamat Rumah	Jl. Nurul Iman no 100 RT.06 RW 03, Jati Padang Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Telphon (021) 78835587. HP. 08128105099.
7.	Agama	Islam
8.	Status Kepegawaian	Pembina Utama Muda/IV c
9.	Jabatan	Widyaiswara Madya
10.	Alamat Kantor	PPPPTK BISPAR Jl. Raya Parung Km. 22-23 Bojongsari, Depok 16516 Jawa Barat Telphon (021) 7431270 - 7431271 Fax. (0251) 86116332; 8618252; 8611535 Email: p4tkbp@p4tk-bispar.net;Website:www.p4tk-bispar.net
11.	Pendidikan Terakhir	S2 SDM LPMI Jakarta
12.	Pelatihan a. Pelatihan Dalam Negeri b. Pelatihan Luar Negeri	**a. Pelatihan Dalam Negeri:** – *Machinist Operator Training*, 1985 (Peserta). – Peserta Penyusunan Bahan Ajaran, 1993. – Peserta Penataran, Penelaahan dan Finalisasi Paket Soal Ebtanas SMK Tahun Pelajaran 1996/1997, 1996. – Peserta Penataran Penyusunan Kisi – kisi dan Penulisan Paket Soal Ebtanas SMK Tahun pelajaran 1997/1998, 1997. – Peserta Penataran Penyusunan Kisi – kisi dan Penulisan Paket Soal Ebtanas SMK Tahun pelajaran 1998/1999, 1998. – Peserta TOT Pengembangan Bahan Ajar/Modul, 2000. – Peserta dalam Pelatihan Jaringan Kerja Bank Soal Tahun Ajaran 2000. – Peserta Pendidikan dan Pelatihan *Management Skill Training*, 2002. – Peserta Bimbingan Teknis Pejabat Penilai Angka Kredit Instruktur, 2003. – Peserta Pendidikan dan Pelatihan Assesor Sertifikasi Profesi, 2004. – Peserta Pendidikan dan Pelatihan PDT

		(Pendidikan Dasar Teknologi), 2005. – *Workplace Assessor*, 2004 – 2007. (Peserta) – Asesor Sertifikasi Profesi, 2004. – Peserta Pengembangan Inovasi Sarana Dan Prasarana Lembaga Diklat, 2006. – *Draping*, 2007 (*Korea Overseas Volunteer, MS. Kim. Ji Young*) – *Advance Course of Computer Fashion Design, 2007 (Korea Overseas Volunteer, MS. Kim. Ji Young)* – Pendidikan dan Pelatihan Peningkatan Kemampuan Teknis (Penulisan Karya Ilmiah) Bagi SDM PPPPTK Bisnis dan Pariwisata, 2008 – Pelatihan Master Asesor Kompetensi (*Workplace Master Assessor Training*), periode 21 s.d. 28 Juli 2008 – Pelatihan Verifikator SKKNI (*SKKNI Verivikator Training*), periode 20 s.d. 24 April 2009. – Peserta Pendidikan dan Pelatihaqn Penulisan Karya Ilmiah Widyaiswara PPPPTK dan LPMP, periode 25 April s.d. 4 Mei 2009. – Peserta dalam kegiatan *Training of Trainer* (TOT) Penguatan Kompetensi Kepala Sekolah/Pengawas Sekolah 2010, periode 6 s.d. 23 juli 2010. – Peserta Pelatihan Fasilitator Pendidikan dan Pelatihan Penguatan Kompetensi Pengawas dan Kepala Sekolah, periode 25 s.d. 28 April 2011. – Pelatihan Master Asesor Kompetensi (*Master Competency Assessor Training*), periode 13 s.d. 20 Juni 2011. – TOT Penilaian Kinerja Guru Tingkat Nasional, periode 8 s.d. 12 Juli 2011. – Kegiatan Review Perencanaan Pedoman Kebijakan Pemenuhan Kebutuhan PTK dikdas, periode 29 Pebruari s.d. 2 Maret 2012. – Kegiatan Penyusunan Draft Instrumen Pembinaan Karir PTK SMP, periode 27 s.d. 29 Maret 2012. – Sertifikat Kompetensi (*Certificate of Competence*), bidang Asesmen/Uji

		Kompetensi (*Workplace Assesment)*, 04 Maret 2013. – Pendidikan dan Pelatihan Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Utama, periode 11 s.d. 23 November 2013. **b. Pelatihan Luar Negeri** – *Diploma Technical and Vocational Teacher Training di Hawthorn Institute of Education (H.I.E) Melbourne Australia (Dressmaking).*
13.	Seminar/Simposium/ Lokakarya/Workshop	– Seminar Kiat Sukses Berbisnis Di Bidang Usaha Boga Dan Busana, 1993. – Lokakarya Pemantapan Panduan Program Sistem Ganda Sekolah Menengah Kejuruan IATVEP A/B – PPPG Teknologi Bandung, 1994. – Workshop Penyusunan "*Architectural Brief*" SMKK Sasaran Proyek PKT Jakarta, 1995. – Seminar Busana Dan Kosmetika sebagai Sarana Aktualisasi Diri, 1995. – Seminar Tampil Lebih Menawan Dengan Cara Tradisional, 1995. – Penilaian Buku Sekolah Terbitan Swasta tahun 1996/1997, 1997. – Seminar Topik Upaya Peningkatan Kompetensi Widyaiswara melalui hasil OJT (*On The Job Training*) Bidang Keahlian Tata Busana, 1997. – Workshop Pemilihan Master Bahan Ajar, 1997. – Workshop Koreksi Kurikulum, 1997. – Workshop Penyusunan *Skill Pasport* Tahun Anggaran 1997/1998, 1997. – Seminar Sehari Tema "Penerapan Kemampuan *Effective Approach (Lobbying*) dalam rangka Peningkatan Kerjasama Sekolah dan Industri", 1998. – Penilaian Buku Sekolah Terbitan Swasta Tahun 1999/2000, 1999. – Seminar 1999, Topik; o Membudayakan minat baca guru – guru SMK dalam rangka menghadapi Era Millenium Tiga. o Pengembangan Diri/Penampilan Diri guru – guru SMK dalam menyambut Era Globalisasi. – Workshop Metodologi Penelitian, 1999. – Workshop Mengedit Kamus Peralatan, 2000. – Workshop Analisis Kebutuhan Peralatan SMK, 2000.

		– Workshop Penulisan Kamus Peralatan SMK, 2000. – Peserta dalam Workshop Bidang Keahlian Pola, 2001. – Workshop Penulisan Kisi – kisi Soal Uji Kompetensi SMK, 2003. – Workshop Persiapan Pembinaan SMK Kelompok Pariwisata, 2004. – Workshop Konsep Dasar SMK Berstandar Nasional/Internasional, Kurikulum 2004 Proyek Work, Standarisasi dan Analisis Sarana Pendidikan, 2004. – Peserta Penyusunan *Draft Materi Test Project untuk kegiatan The First Technical Committee Meeting of The Fifth ASEAN Skills Competition*, 2004. – Juri Bidang Lomba Tata Busana di Propinsi Lampung Ke 13, 2005. – Workshop Peningkatan, Pemahaman CBT Di Lingkungan Tata Busana, 2007. – Hasil Kegiatan Volentir KOICA, 2007
14.	Pengalaman Kerja a. Mengajar b. Kerja Industri c. Penelitian d. Pembawa Makalah e. Tim Konsultan f. Pengabdian Pada Masyarakat g. Penulisan Buku Teks	**a. Mengajar:** – Sebagai Penatar Menggambar Busana, Membuat Pola Wanita, Menjahit Busana Tailoring, Menata Busana dan Lenan Rumah Tangga dari tahun 1985 sampai sekarang, dalam Diklat Busana untuk guru SMK seluruh Indonesia. – Fasilitator Penulisan Paket Dasar Pelatihan Penataran Tahun 1997/1998, 1997. – Penatar Madrasah Aliyah Negeri (MAN). – Penatar guru –guru SLTP Ketrampilan. – Fasilitator IHT di SMK. – Fasilitator Outbound Diklat P4TK dari tahun 1999 sampai sekarang. – Pemberi Materi Penampilan Diri pada pembekalan DIII. **b. Kerja Industri/OJT di:** – Poppy Dharsono Fashion Desain. – Itang Yunaz Fashion Desain. – Modelina School. – Busana Anak Boutique. **c. Penelitian:** o Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah Terhadap

		Guru Bidang Keahlian Tata Busana di SMK 3 Bambu Apus Jakarta. o Efektifitas Diklat Tata Busana untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Busana Tahun 2012. o Penggunaan Media Komputer-Adobe Ilustrator 9.0 untuk Meningkatkan Kompetensi dan Kreativitas Memberi Warna Gambar Busana Bagi Guru SMK Peserta Diklat Tata Busana di PPPPTK BISPAR Tahun 2013. **d. Pembawa Acara:** – Pembicara Utama dalam Seminar Nasional Pendidikan Teknik Boga dan Busana 2006. **e. Tim Konsultan;** – Pendamping Pembuatan Proposal SBI (SDIP) di SMKN 1 Kupang. **f. Pengabdian Pada Masyarakat:** – Melakukan Verifikasi TUK (Tempat Uji Kompetensi) Bidang Garmen. – Menguji kompetensi siswa SMK, Guru – guru SMK dan Industri dalam Garmen dan Custome made. **g. Penulisan Buku Teks:** – Penampilan Diri Dalam Berbusana. – Desain Busana Berdasarkan Siluet. – Pembuatan Hiasan Dinding. – Desain Busana Kerja. – Pemasangan Bantal Bahu Jas. – Pembuatan Lipit Pantas. – Pembuatan Pola Busana Pesta. – Pemasangan Lengan Jas. – Penerapan Hiasan Pada Taplak Meja/*Lopper*. – PPC. – Konstruksi Rok. – Pembuatan Blus. – Pembuatan Gantungan Kunci. – Desain Busana Pria. – Desain Busana. – Pembuatan Blus Dengan Opnaisel. – Penataan/Display. – Penggunaan Mesin Jahit Industri. – Sulaman Fantasi. – Pembuatan Busana Rekreasi. – Menjahit Blazer. – Menjahit Gaun.

		– Menyelesaikan Busana Dengan Jahitan Tangan. – Membuat Saku Dalam Passepoile Dengan Klep. – Pembuatan Busana Kerja. – Pola Blazer – Pola Busana Kerja Wanita – Pola Busana Pesta Wanita – Uji Coba Blazer – Uji Coba Gaun – Menggambar Produksi Busana Pesta Wanita – Gambar Hiasan Sulaman Aplikasi – Gambar Sketsa – Estetik dan Estetika Berbusana – Terjemahan Busana – Terjemahan Konstruksi Jaket – Terjemahan Prinsip Prinsip Gambar – Uji Coba Pola – Desain Hiasan – Sulaman Pita – Penerapan Teknik Pembuatan Desain Busana – Bentuk Proporsi dan Anatomi Tipe Tubuh Manusia
13.	Organisasi Profesi	Asesor LSP Garmen.
14.	Publikasi Karya Tulis	– Desain Busana. – Pembuatan Blus Dengan Opnaisel. – Sulaman Fantasi. – Pembuatan Busana Rekreasi. – Penggunaan Mesin Jahit Industri. – Pemilihan Bahan Tekstil
15.	Judul Buku Teks Pelajaran SMK	– Pembuatan Busana Tailoring (Wanita). – Menyelesaikan Busana Dengan Jahitan Tangan. – Sulaman Fantasi – Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Desain